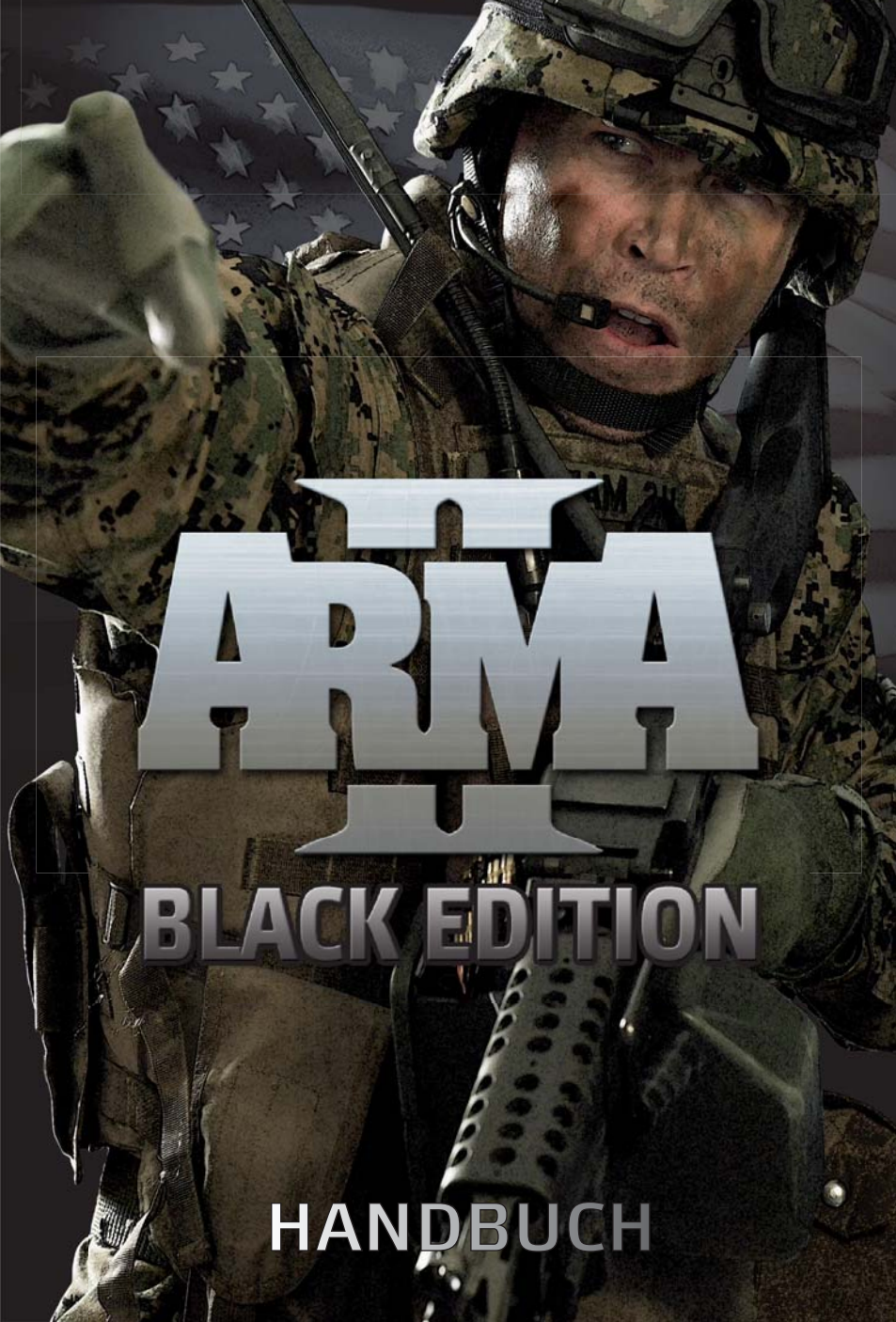

ARMA II
BLACK EDITION
HANDBUCH

ARMA II
BLACK EDITION

SOFTWARE-PIRATERIE

Jede unerlaubte Vervielfältigung dieses Produktes oder der eingetragenen Warenzeichen, ob teilweise oder im Ganzen, stellt eine Straftat dar. Piraterie schadet den ehrlichen Benutzern sowie den Entwicklern und Publishern. Wenn Sie dieses Produkt für eine Kopie halten oder Informationen über Raubkopien erhalten, kontaktieren Sie bitte unseren Kundenservice.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von PC- und Videospielen:

Photosensitive Anfälle
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in PC- und Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese sogenannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von PC- und Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die PC- und Videospiele verwenden.

INHALTSVERZEICHNIS

Installation / Systemanforderungen	05
Hinweis Tastaturbelegung	05
Einleitung	07
Schnellstart / Grundlagen	08
Grundlagen	09
Einzelpieler	12
Szenarien	15
Meine Missionen	16
Trainingseinsätze	17
Editor	19
Allgemeine Steuerung	20
Multiplayer	27
Optionen	32
Fahrzeugsteuerung	36
Allgemeines Gameplay	43
Strategisches Kommando	57
Community	69
Fehlerbehebung	69
Credits	70
Lizenz- und Garantiebedingungen	74
Support	78
Defekte Disks	79
Notizen	81
Tastaturbelegung	Rückseite

INSTALLIEREN UND EINRICHTEN DES SPIELS

Legen Sie die Spiele-DVD in das DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü wird geöffnet.
Hinweis: Es kann sein, dass auf Ihrem PC die Autostart-Funktion deaktiviert ist. Wechseln Sie in diesem Fall ins Stammverzeichnis der Spiele-DVD, und starten Sie die Datei Autorun.exe. Im Autostart-Menü stehen folgende Menüoptionen zur Verfügung:

- Installation – das Spiel installieren.
- Handbuch – das elektronische Spielehandbuch öffnen.

Das Autostart-Menü enthält außerdem Verknüpfungen zur offiziellen Spiele-Website und zur Website des Spiel-Herausgebers.

Wählen Sie die Option Installation aus, um den Installations-Assistenten des Spiels zu starten, und folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestanforderungen:
• Dual Core CPU (Intel Pentium 4 3.0 GHz, Intel Core 2.0 GHz, AMD Athlon 3200+ oder schneller) • 1 GB RAM • GPU (Nvidia Geforce 7800 / ATI Radeon 1800 oder schneller) mit Shader Model 3 und 256 MB VRAM • Windows XP • DVD (Dual Layer kompatibel) • 10 GB freier Festplattenspeicher

Empfohlen:
• Quad Core CPU oder Dual Core CPU (Intel Core 2.8 GHz or AMD Athlon 64 X2 4400+ oder schneller) • 2 GB RAM • Schnelle GPU (Nvidia Geforce 8800GT or ATI Radeon 4850 oder schneller) mit Shader Model 3 und 512 oder mehr MB VRAM • Windows XP oder Windows Vista • DVD (Dual Layer kompatibel) • 10 GB freier Festplattenspeicher

HINWEIS:

Auf der Rückseite des Handbuchs finden Sie die genaue Tastaturbelegung für:

- Allgemeine Infanteriebefehle
- Steuerung von Bodenfahrzeugen
- Steuerung von Luftfahrzeugen
- Befehlserteilung

EINLEITUNG

Die Männer der 27th Marine Expeditionary Unit des USMC wurden in die ehemalige Sowjetrepublik Tschernarussland geschickt, ein kleines Land, in dem ein Bürgerkrieg droht. Die Soldaten des Force Reconnaissance Teams "Razor" werden mit als erste in Kampfhandlungen verwickelt. Schon bald ist die Eliteeinheit in einen verrückten Krieg verwickelt, in dem es nicht darum geht, das Land zu erobern, sondern auch die Herzen und Köpfe der Bewohner zu gewinnen. Die geballte Kampfkraft des USMC lauert vor der Küste, Russland beobachtet die Situation nervös aus dem Norden.
Das Schicksal Tschernarusslands steht auf Messers Schneide ...

- Befehligen Sie die Mitglieder des Force Recon Teams Razor in einer komplexen Kampagne voller überraschender Wendungen.

- Erkunden Sie Tschernarussland, eine 225 Quadratkilometer große freie Welt, die mit atemberaubendem Detailreichtum unter Verwendung echter geografischer Daten modelliert wurde.

- Erleben Sie eine authentische Militärsimulation: Das Spiel simuliert verschiedene Aspekte des Krieges, wie Munitionsballistik und -ablenkung, Materialdurchdringung, Leuchtspurgeschosse, verschiedene Munitionsarten, Mannstoppwirkung, Überschallschussgeräusche und verschiedene Wetterlagen.

- Nehmen Sie an Onlinegefechten mit bis zu 50 Spielern teil.

- Erstellen Sie mit dem intuitiven integrierten Missionseditor eigene Missionen und Inhalte und teilen Sie diese online mit anderen Spielern.

ARMA 2 vermittelt wie kein anderes Spiel die Intensität einer militärischen Auseinandersetzung. Den Spieler erwartet eine riesige virtuelle Welt mit unzähligen Möglichkeiten in ständig wechselnden Umgebungen. Kämpfen Sie, weichen Sie dem Feind aus, stehlen Sie Fahrzeuge, greifen Sie Stützpunkte an, fliehen Sie aus Gefängnissen oder erstellen Sie eigene Szenarien.
Wenn Ihnen das alles nicht reicht, treten Sie online in packenden Mehrspieler-Modi an oder laden Sie neue Inhalte herunter, die von anderen Spielern erstellt wurden.

SCHNELLSTART

Absolvieren Sie die Trainingseinsätze, um sich mit der Steuerung des Spiels vertraut zu machen. Vorher sollten Sie allerdings die Steuerung an Ihre
Spielweise anpassen. Wählen Sie dazu im Hauptmenü den Eintrag "Optionen" und klicken Sie im nun erscheinenden Bildschirm auf "Steuerung". Passen Sie diese an Ihre Vorstellungen an und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf OK.
Sind Sie mit der Controller-Konfiguration zufrieden, kehren Sie zum Hauptmenü zurück und wählen Sie hier "Einsätze" und anschließend "Trainingseinsätze".

Im Rahmen der Trainingseinsätze können Sie sich mit den Schlüsselfunktionen von ARMA 2 (Bewegung, Feuern, Führung, Panzerfahrzeuge, Flugwesen, Kampfeinsätze) vertraut machen. Nur wenn Sie diese zentralen Gameplay-Elemente beherrschen, haben Sie später auf dem Schlachtfeld eine Chance. Schließlich geht nichts über eine solide Ausbildung und intensives Training.

Grundlagen

Bewegung und Orientierung
Sie können sich wie in jedem Ego-Shooter mit Maus und Tastatur durch die Umgebung bewegen. Darüber hinaus stehen Ihnen aber noch weitere Optionen zur Verfügung:

- Halten Sie die **Shift-Taste** gedrückt, um zu gehen (drücken Sie die Taste zweimal, um zwischen Gehen und Laufen zu wechseln)
- Halten Sie die **Alt-Taste** gedrückt, um sich mit der Maus frei umzusehen (selbst, wenn Sie gerade in Bewegung sind)
- Mit **Q** und **E** lehnen Sie sich zur Seite (tippen Sie die Taste zweimal an, um sich permanent zur Seit zu lehnen)
- Mit **Z** legen Sie sich auf den Boden. Mit **X** können Sie sich ducken, mit **C** aufstehen

Interaktion mit der Umgebung
Mithilfe des Aktionen-Menüs können Sie auf komplexere Weise mit Ihrer Ausrüstung und der Umgebung interagieren. Ist eine Aktion für Ihre Ausrüstung, Ihr Fahrzeug oder Ihre Umgebung verfügbar, wird diese im Aktionen-Menü angezeigt, das Sie durch Drehen des Mausrades öffnen. Schließen Sie das Menü mit der rechten Maustaste oder führen Sie mit der linken Maustaste eine Aktion aus. Oft erscheint auch neben Ihrem Waffencursor ein Aktionssymbol, das auf eine ausführbare Aktion hinweist. Drücken Sie das Mausrad, um diese Standardaktion zu aktivieren oder rufen Sie wie gewohnt das Aktionen-Menü auf, und wählen Sie die Aktion mit der linken Maustaste.

Der Inhalt des Aktionen-Menüs ist kontextabhängig und hängt davon ab, wohin Sie mit Ihrem Cursor zeigen und was Sie gerade tun.

Verwendung Ihrer Waffen
- drücken Sie **F**, um den Waffenmodus zu wechseln
- drücken Sie **R** oder verwenden Sie das Aktionen-Menü, um nachzuladen, wenn Ihr Magazin leer ist
- verwenden Sie das Aktionen-Menü, um zur Sekundärwaffe zu wechseln (falls verfügbar)
- drücken Sie die **rechte Maustaste**, um zur offenen Visierung bzw. wieder zurück zur Egoperspektive zu wechseln
- halten Sie die **rechte Maustaste gedrückt**, um zu zoomen und vorübergehend den Atem anzuhalten und Ihre Waffe zu stabilisieren
- drücken Sie, um Ihre Ausrüstung anzeigen zu lassen und neue Ausrüstung mitzunehmen, wenn Sie sich in der Nähe einer Waffenkiste oder in einem Fahrzeug befinden

Kommunikation und Befehle
Kommunikations- und Befehlsoptionen werden angezeigt, wenn Sie die Leertaste drücken. Wählen Sie die gewünschte Option wie im Aktionen-Menü aus. Alternativ können Sie die Leertaste gedrückt halten, um das Menü nur vorübergehend anzeigen zu lassen. Das Kommunikations- und Befehlsmenü ist kontextabhängig und hängt von den verfügbaren Optionen und der Cursorposition ab.

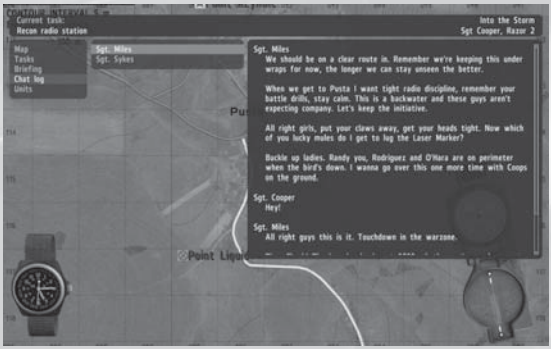
Karte und Aufgabenprotokoll

Drücken Sie **M**, um die Karte aufzurufen und ein Menü zu öffnen, über das Sie Ihre Aufgaben und Missionsziele sowie Informationen über Ihre Ausrüstung und Ihre Teammitglieder betrachten können. Die Karte enthält auch Navigationshilfen und Informationen zur Uhrzeit.

Tagebuch

Das Tagebuch besteht aus drei Teilen: Dem Hauptmenü mit der Liste der verfügbaren Abschnitte, einem Untermenü mit einzelnen Objekten (z. B. Missionszielen) sowie einer Registerkarte mit zusätzlichen Inhalten. Gelegentlich erscheint statt eines Untermenüs ein Dialogfenster.

● Karte – Blendet das Tagebuch aus und zeigt nur die Karte.
● Aufgaben – Zeigt eine Liste der Missionsziele. Sie können verfügbare Aufgaben jederzeit aktivieren, indem Sie "Als aktuelle Aufgabe festlegen" wählen. Im Laufe des Spiels erhalten Sie regelmäßig neue Aufgaben.
● Einsatzbesprechung – Enthält einen Überblick über die Mission sowie hilfreiche Infos: Hintergrundinformationen, Ihre Einsatzbefehle oder nützliche Geheimdienstinformationen. Der Inhalt dieses Bereichs wird im Laufe des Spiels oft aktualisiert. Sowohl die Aufgaben als auch die Einsatzbesprechungen enthalten Hyperlinks zu den für Ihr aktuelles Einsatzziel relevanten Punkten auf der Karte.


Into the Storm
Sgt Cooper, Razor 2
Map
Tasks
Briefing
Chat log
Units
Sgt. Miles
Sgt. Sykes
Sgt. Miles
We should be on a clear route in. Remember we're keeping this under wraps for now, the longer we can stay unseen the better.
When we get to Pusta I want tight radio discipline, remember your battle drills, stay calm. This is a backwater and these guys aren't expecting company. Let's keep the initiative.
All right girls, put your claws away, get your heads tight. Now which of you lucky mules do I get to lug the Laser Marker?
Buckle up ladies. Randy you, Rodriquez and O'Hara are on perimeter when the bird's down. I wanna go over this one more time with Coops on the ground.
Sgt. Cooper
Hey!
Sgt. Miles
All right guys this is it. Touchdown in the warzone.

● Chatprotokoll – Der Kommunikationsverlauf des aktuellen Szenarios, einschließlich Gesprächen und Funksprüchen auf allen verfügbaren Kanälen.
● Team – Ein Überblick über Ihr Team. Sie können auf Ihr Inventar zugreifen oder zu verfügbaren Einheiten wechseln.
● Hilfe – Bietet einen Überblick über die Steuerung des Spielabschnitts, den Sie zuletzt gespielt haben oder als Nächstes spielen werden.
● Statistik – Überblick über Ihre Leistung im jeweiligen Szenario.
● Spieler – Zeigt die Liste der Spieler an (nur im Multiplayer-Modus).
● Abstimmen – Die Abstimmung zur Wahl des Hauptkommandanten in großen Schlachten. Steht nur in entsprechenden Szenarien zur Verfügung.
● Transfer – Transferoptionen, mit deren Hilfe Ressourcen oder Einheiten zwischen Teamkommandanten ausgetauscht werden können. Steht nur in entsprechenden Szenarien zur Verfügung.

Karte
Die Karte hilft Ihnen, Ihre Position im Verhältnis zu Ihren Zielen zu bestimmen und Ihre Route zu planen. Oft enthält sie zusätzliche Hinweise zur Situation auf dem Schlachtfeld. In leichteren Schwierigkeitsgraden zeigt die Karte außerdem mit unterschiedlichen Präzisionsgraden feindliche Einheiten an.

Im Spiel erhalten Sie oft Koordinaten in Form von Planquadraten. Der Plan ist unterteilt in 100x100-Meter-Quadrate, denen jeweils ein sechsstelliger Code zugeordnet ist. Die ersten drei Stellen beschreiben die horizontale Position des Quadrats, die zweite Dreiergruppe die vertikale Position. Wenn Sie den Zoomfaktor verringern, ist die Karte in 1x1-Kilometer-Quadrate unterteilt.

EINZELSPIELER

Wenn Sie im Hauptmenü "Einzelspieler" wählen, werden die verschiedenen Einzelspielermodi aufgelistet. Dieses Kapitel beschreibt die einzelnen Modi näher.

Kampagne

Die Kampagne besteht aus mehreren Szenarien, die durch einen Handlungsstrang verbunden sind. Sie können die Kampagne im Hauptbildschirm starten. Später dürfen Sie bereits abgeschlossene Passagen beliebig oft wiederholen.

Bitte beachten Sie, dass Ihre aktuelle Position gespeichert wird, wenn Sie die Kampagne verlassen, damit Sie an derselben Position weiterspielen können.

Gelegentlich haben Sie vielleicht das Gefühl, dass ein Einsatz nicht optimal gelaufen ist und Sie ihn wiederholen sollten. Nutzen Sie dazu im Kampagne-Bildschirm die Option "Zurückspulen".

Harvest Red

In Tschernarussland herrschte nach einer langen Phase der politischen Instabilität zwei Jahre lang Bürgerkrieg, verursacht durch Konflikte zwischen einer prowestlichen Koalition und der kommunistisch-nationalistischen Tschernarussischen Bewegung Roter Stern (ChDKZ, "Tschedaken"). Nachdem die ChDKZ in der Wahl 2008 gegen den demokratischen Flügel unterlag, eskalierten die Spannungen in der sogenannten Septemberkrise. Unterstützt von ethnischen Russen in der nördlichen Provinz des Landes, versuchten Rebellen, den Norden Tschernarusslands gewaltsam an Russland anzuschließen, wurden aber im Rahmen der Operation "Nordwind" von Regierungstruppen besiegt. Im Sommer 2009 flohen die überlebenden Rebellen in die Berge und den Norden.

Im Herbst 2009 unternahmen die "Tschedaken" unter der Führung eines berüchtigten Warlords mit dem Spitznamen Akula ("Hai") einen groß angelegten Überraschungsangriff auf die Regierungstruppen. Innerhalb weniger Wochen eroberten die Rebellen den Großteil der nördlichen Provinz und erklärten deren Unabhängigkeit von der tschernarussischen Regierung.

Als die Verhandlungen über einen Beitritt zur russischen Union von Moskau niedergeschmettert wurden, installierten die Rebellen ihre eigene Regierung und riefen das Kriegsrecht aus, bevor sie weiter in den Westen des Landes vorrückten. Die Regierungstruppen erlitten schwere Verluste und die Lage wurde zunehmend dramatisch. Premierminister Alexander Baranov bat daraufhin die NATO um Hilfe bei der Wiederherstellung von Frieden und Ordnung in Tschernarussland. Die NATO alarmierte ihre schnellen Einsatztruppen im europäisch-asiatischen Raum und beschloss, US Marines in das Gebiet zu entsenden, um weitere zivile Verluste. Eine Marine Expeditionary Force ist bereits unterwegs, um die Situation unter Kontrolle zu bringen.

Team Razor

1st Sgt Patrick "Eightball" Miles
Anführer von "Razor"
Geburtsdatum: 12. April 1974
Biografie: Sohn eines kalifornischen Politikers und Anwalts. Miles absolvierte zwar die Offiziersschule, bemühte sich jedoch nicht weiter um eine Offizierslaufbahn. Den Ranger-Kurs und die Recon-Schule absolvierte er mit erstklassigen Noten. Nach erfolgreichen Kampfeinsätzen als Recon-Kommandant im Irak und Afghanistan (dort bereits mit Force Recon) wurde er zum 5. Force Recon Bataillon versetzt. 2008 wurde er zum Anführer des Razor Teams.
Besondere Fähigkeiten: Ausgezeichnete Führungsqualitäten, Erfahrung mit Spezialeinsätzen, Fremdsprachenkenntnisse.

MSgt Matt "Coops" Cooper
Späher/Grenadier bei "Razor"
Geburtsdatum: 9. Dezember 1976
Biografie: Der gebürtige New Yorker Sergeant Cooper brach das College ab, um eine Karriere beim Marine Corps zu verfolgen. Er besitzt eine außergewöhnlich robuste und unerschütterliche Persönlichkeit, wie das ungewöhnlich hohe Ergebnis seiner psychischen Evaluierung zeigt (Bericht der Recon-Schule, 2006). Sergeant Cooper ist ein charismatischer und beliebter Soldat. Ruhig, freundlich, ein motivierender Unteroffizier.
Besondere Fähigkeiten: Aufklärungsexperte, slawische Sprachkenntnisse.

SSgt Randy "Icecold" Sykes
Scharfschütze bei "Razor"
Biografie: Der in Texas geborene "Randy" Sykes hat bereits an zahlreichen verdeckten Einsätzen teilgenommen und ist bekannt dafür, auch in Krisensituationen "eiskalt" zu bleiben. Seine natürliche Begabung prädestiniert ihn für die Rolle des Scharfschützen im Razor Team. Ob sein von neuen Rekruten des 27th MEU oft ehrfürchtig erwähnter angeblich "bestätigter Abschuss" aus 2300 Metern Entfernung mit einer leichten Waffe vom Kaliber .50 mehr als nur Legende ist, ist Verschlusssache. Sergeant Sykes hat unter anderem folgende Ausbildungsmodule absolviert: SOI, TBS, SMTC, BRC, SERE, SST, MCMAP.
Besondere Fähigkeiten: Außergewöhnlicher Schütze, hervorragende Tarnfähigkeiten, Erfahrung in der Aufklärung im Feindgebiet.

SSgt Brian "Scarlet" O'Hara
Biografie: Der in San Francisco geborene O'Hara folgte seinen großen Brüdern in die Navy. Nach seiner Ausbildung zum Sanitäter stieß er als Field Corpsman zum Marine Corps und wurde schließlich 2007 zu Force Recon versetzt. Im Moment ist er der Sanitäter des Razor Teams. Trotz der bei einer Versetzung zu einem anderen Truppenteil unumgänglichen "Navy-Weichei"-Sprüche, ist Brian als neuestes und jüngstes Razor-Mitglied voll integriert und akzeptiert. Sein vernünftiges Aggressionspotenzial und seine natürliche Vorsicht lassen jedoch seine Wurzeln erkennen.
Besondere Fähigkeiten: Medizinische Erfahrung, einschließlich Traumatologie und Grundlagen der militärischen Chirurgie, Ausbildung für Spezialeinsätze.

Sgt Chad "Robo" Rodriguez
Schwerer Schütze bei "Razor"
Biografie: Der Vollwaise Rodriguez ist das Paradebeispiel dafür, wie der Marine Corps auf die schiefe Bahn geratene Jugendliche retten kann. Trotz vieler Fehlzeiten in der High School geriet er nie ernsthaft mit dem Gesetz in Konflikt. Rodriguez wird von seinen Kameraden als "nicht ganz einfach" bezeichnet und gilt als leichtsinnig. Dank mehrerer Kampfeinsätze im Irak und Afghanistan ist er äußerst kampferprobt und hat sich als Soldat großen Respekt im 27th MEU erarbeitet.
Besondere Fähigkeiten: Hervorragender Schütze, ausgezeichnete Konstitution, weitreichende Kenntnis verschiedener Waffenplattformen.

Szenarien

Szenarien sind ein weiterer Teil der Einzelspielererfahrung in ArmA 2. Sie bieten nicht nur eine erfrischende Abwechslung von der Hauptkampagne, in der man verschiedene Seiten und Rollen spielen kann, sondern sind auch ideal, um für die Kampagne und Multiplayer-Gefechte zu trainieren. Neben den komplexen Szenarien haben Sie auch die Möglichkeit, einige der vorgegebenen Einsatzvorlagen frei anzupassen.

Szenarien

Die Reihenfolge der Szenarien spiegelt ihre Komplexität wider. Wir empfehlen Ihnen, zunächst die einfacheren Szenarien zu spielen, bevor sie sich an die komplexeren Operationen wagen.

- "01: Feuertaufe" – Vor dem Beginn der Operation Harvest Red muss die 27th MEU die Insel Utes zurückerobern. Als Mitglied der Marines-Einheit lautet Ihr Befehl, die Verteidigungslinien der Rebellen zu flankieren.
- "02: Auge um Auge" – Die tschernarussische Bevölkerung widersetzt sich den Rebellen. Spielen Sie für eine kleine Gruppe örtlicher Bewohner, die alleine gegen die Rebellen kämpfen wollen. Die Nacht bricht bald herein. Sie müssen leise, schnell und tödlich sein.
- "03: Gegenangriff" – Häuserkampf durch die Augen eines jungen russischen Rekruten, der in die erbarmungslose Schlacht gegen die entschlossenen tschernarussischen Truppen geworfen wird. Bleiben Sie bei Ihrem Team und halten Sie die Augen offen.
- "04: Village Sweep" ("TODO: NAME!") – Kurz nach Beginn der Operation Harvest Red drangen Marine-Einheiten tief in das Rebellengebiet ein. Kämpfen Sie als Platoonkommandant und führen Sie Ihre Angriffsteams und die Panzerunterstützung zum Sieg über die Rebellen, die ein verlassenes Dorf halten.
- "05: Kriegsanfang" – Der Angriff auf die Insel Utes durch die Augen eines Kommandanten. Verteidigen Sie den Brückenkopf, verwalten Sie Ihre Ressourcen und nehmen Sie die ganze Insel ein. Wir empfehlen Ihnen, dieses Szenario zu spielen, bevor Sie sich an die folgenden großen Schlachten wagen.
- "06: Der Bär erhebt sich" – Der Konflikt um die Grenzgebiete zwischen der russischen Föderation und Tschernarussland eskaliert. In dieser russischen Offensive auf dem tschernarussischen Festland spielen Sie den Kommandanten der Panzerbrigade oder einen einfachen Panzersoldaten mit dem Befehl, die feindlichen Verteidigungslinien um jeden Preis zu durchbrechen.
- "07: Freiheitskämpfer" – Russische Truppen helfen den Rebellen bei der Einsetzung einer Besatzungsregierung. In dieser großen Schlacht kommt es zum ersten Kampf zwischen den NAPA-Partisanen und den Invasoren und Verrätern. Spielen Sie als einfacher Guerillakämpfer oder Anführer der örtlichen Rebellen.

Meine Missionen

Wenn Sie das erste Mal eigene Missionen entwerfen möchten, leistet Ihnen der Einsatz-Assistent gute Dienste, da er Ihnen die schnelle Verlegung von Ausgangspunkten, Zielen und anderen missionskritischen Elementen ermöglicht. Anschließend können Sie diese in brandneue Missionen exportieren.

Möchten Sie den Einzeleinsatz-Assistenten aufrufen, klicken Sie auf EINZELSPIELER und anschließend auf SZENARIOS. Öffnen Sie im nun erscheinenden Bildschirm den Ordner "Meine Missionen ..." und doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf <Neuer Einsatz>.

Sie werden nun aufgefordert, eine Einsatzvorlage auszuwählen. Diese bestimmt grundlegende Aspekte Ihres Szenarios, wie die Zahl der feindlichen Stützpunkte und Patrouillen. Folgende Vorlagen sind verfügbar:

- Einfach – Erreichen Sie Ihre Zielposition.
- Ziel – Zerstören Sie Ihr Hauptziel. Allerdings haben Sie die Möglichkeit,
sowohl Ihren eigenen, als auch den Ausgangs- und Zielpunkt des Ziels zu verändern.
- Verteidiger – Sorgen Sie dafür, dass Ihr Stützpunkt nicht von feindlichen Truppen überrannt wird.

Wussten Sie, ...
.. .dass erfahrene Designer völlig neue Vorlagen entwerfen
können?

Sind Sie mit Ihrer Vorlage zufrieden, klicken Sie auf LADEN. Im nun erscheinenden Menü sehen Sie, für welche Seiten die Vorlage verfügbar ist. Klicken Sie erneut auf LADEN, erscheint ein Bildschirm, in dem Sie die Missionseinstellungen bearbeiten können.

- "Einheiten" – Bestimmen Sie Art und Anzahl der Einheiten Ihres Trupps
- "Insel" – Wählen Sie eine der verfügbaren Inseln aus.
- "Name" – Geben Sie Ihrem Einsatz einen Namen.
- "Karte" – Ändern Sie in der 2D-Kartenansicht die Positionen verschiedener Missionselemente. Bewegen Sie dazu den Cursor mit gedrückter linker
Maustaste über eine Markierung und verschieben Sie diese an die gewünschte Position. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste,

wenn Sie eine markierte Wegmarke oder eine Einheit bearbeiten möchten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um der aktuellen Einheit eine Wegmarke hinzuzufügen. Wählen
Sie ENTFERNEN, wenn Sie eine Einheit oder eine Wegmarke löschen möchten.

- "Uhrzeit & Datum" – Spielen Sie am liebsten an kalten Winterabenden? Kein Problem. Mit dieser Option können Sie die Uhrzeit und das Datum bearbeiten.
- "Wetter" – Bearbeiten Sie die Wettervorhersage und die Nebeleinstellungen Ihrer Mission.

Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, wählen Sie "Vorschau" und entscheiden Sie sich im nächsten Bildschirm für einen Schwierigkeitsgrad. Klicken Sie erneut auf "Vorschau", wird Ihre Mission gestartet.

TRAININGSEINSÄTZE

In den Trainingseinsätzen können Sie in verschiedenen Szenarien Ihre Fähigkeiten in den Bereichen Infanterie, Panzer und Luftfahrzeuge trainieren. Daneben können Sie das Fallschirmspringen, die Befehligung Ihrer Untergebenen und die Errichtung von Stützpunkten trainieren.

Waffenkammer

Die Waffenkammer ist ein kurzweiliger Spielplatz für alle Fahrzeuge, Waffen und Kreaturen im Spiel. Hier erhalten Sie Hintergrundinformationen, können alles genauer unter die Lupe nehmen und alle Inhalte testen. Mithilfe dynamischer Herausforderungen werden Ihre Fähigkeiten in verschiedenen Bereichen getestet und geschult. Zu Beginn sind noch nicht alle Inhalte freigeschaltet. Durch den Abschluss von Herausforderungen oder Einzelspielerszenarien bzw. der Kampagne erhalten Sie Punkte, mit denen Sie alle Gegenstände freischalten können.

Hinweis: In der Waffenkammer werden nicht nur offizielle Inhalte angezeigt, sondern auch benutzererstellte Inhalte, die Sie aus dem Internet laden können. So können Sie auf dem Hinderniskurs eine kleine Probefahrt in einem neuen Fahrzeug unternehmen oder auf dem Schießstand ein paar Schüsse mit einer neuen Waffe abgeben.

Nachdem Sie in der Waffenkammer den gewünschten Gegenstand ausgewählt haben, können Sie den Szene-Modus starten, um eine Zwischensequenz zu dem Gegenstand abzuspielen. Im Szene-Modus könne Sie außerdem eine Textbeschreibung mit Hintergrundinformationen und Statistiken abrufen. Es folgt der Vorschaumodus, in dem Sie alle Details genau unter die Lupe nehmen können. Drücken Sie die rechte Maustaste und bewegen Sie die Maus, um den Gegenstand zu drehen. Drücken Sie die linke Maustaste und drehen Sie die Maus, um den Gegenstand zu bewegen. Halten Sie beide Maustasten gedrückt und bewegen Sie die Maus in vertikaler Richtung, um den Zoomfaktor zu verändern. Drücken Sie zweimal die linke Maustaste, um die Vorschaukamera zurückzusetzen.

Möchten Sie Gegenstände testen, können Sie einfach mit dem gewünschten Gegenstand spielen oder dynamische Herausforderungen annehmen. Diese sind nicht nur kurzweilig, sondern helfen Ihnen dabei, weitere Gegenstände freizuschalten. Primärherausforderungen werden in Form kleiner dynamischer Missionen präsentiert (zum Beispiel "Angriffsort" oder "Taxi"). Ferner können Sie jederzeit – selbst während einer Primärherausforderung – mit Sekundärherausforderungen konfrontiert werden. Manchmal widersprechen sich in solchen Fällen die Ziele und Sie müssen entscheiden, welche Herausforderung Sie abschließen möchten (vielleicht sogar beide!). Wenn Sie nur ein wenig experimentieren möchten, können Sie im Pause-Menü Herausforderungen deaktivieren. Hier können Sie außerdem aktive Herausforderungen abbrechen und zur Auswahl der Gegenstände zurückkehren.

Editor

Die Grundlagen des Einsatzeditors sind leicht zu erlernen, sodass selbst Anfänger innerhalb weniger Minuten einfache Missionen erstellen können. Die tiefergehenden Funktionen des Editors sind allerdings sehr viel komplexer. Es kann Wochen dauern, eine komplexe Mission zu erstellen. Vermutlich benötigen Sie dazu auch Skripting-Kenntnisse und müssen einige unterstützende Textdateien außerhalb des Spiels bearbeiten. Multiplayer-Einsätze sind noch komplexer. Diese Beschreibung dient daher nur als erste Einführung. Ausführlichere Informationen erhalten Sie online auf der Website http://community.bistudio.com

Eigene Einsätze erstellen

Wählen Sie im Spielen-Menü die Option "Editor", werden Sie zunächst gefragt, auf welcher Insel Sie Ihre Mission ansiedeln möchten. Wählen Sie die gewünschte Insel aus und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf OK, um den Editor zu starten.

Die verschiedenen Modi des Editors werden mit den Funktionstasten oder über das Menü am rechten Bildschirmrand aufgerufen:

- F1 : Einheiten
- F2 : Gruppen
- F3 : Auslöser
- F4 : Wegmarken
- F5 : Abstimmen
- F6 : Markierungen
- F7 : Module

Allgemeine Steuerung

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt der Karte und halten Sie die Taste gedrückt, um die Karte mit der Maus zu verschieben.
- Verwenden Sie das Mausrad oder die Tasten +/- auf dem Ziffernblock, um den Zoomfaktor der Karte zu verändern.
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt, um es auszuwählen. Ausgewählte Objekte sind undurchsichtig, nicht ausgewählte Objekte transparent.
- Mit einem Doppelklick auf ein Objekt öffnen Sie den Bearbeitungsdialog des Objektes. Im Wegmarkenmodus erstellen Sie mit einem Doppelklick auf ein Objekt eine Wegmarke für die ausgewählte Gruppe, die mit dem entsprechenden Objekt verknüpft ist.
- Mit einem Doppelklick auf einen leeren Platz erstellen Sie ein neues Objekt, wenn dies im aktuellen Bearbeitungsmodus möglich ist.
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt und halten Sie die Taste gedrückt, um das Objekt auf der Karte zu verschieben. Einheiten können im Gruppenmodus, Wegmarken im Abstimmungsmodus nicht verschoben werden.
- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine leere Position und halten Sie die Maustaste gedrückt, um einen Auswahlrahmen um mehrere Objekte zu ziehen.
- Halten Sie Strg gedrückt, um mehrere Objekte mit einem Auswahlrahmen oder per Mausklick auszuwählen.
- Halten Sie Shift gedrückt und drücken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit oder einen Wegpunkt, um alle mit der Gruppe der Einheit verbundenen Objekte auszuwählen.
- Halten Sie Shift gedrückt, linksklicken Sie auf ein ausgewähltes Objekt und halten Sie die Maustaste gedrückt, um das gewählte Objekt zu drehen.
- Halten Sie Shift gedrückt und klicken Sie auf ein Objekt, das mit einer Wegmarke verknüpft ist, um das entsprechende Objekt auszuwählen.
- Halten Sie Shift gedrückt und doppelklicken Sie auf ein Objekt, auf dem eine Wegmarke liegt, um den Dialog des Objektes auszuwählen.
- Mit Entf löschen Sie das Objekt unter dem Mauszeiger.
- Halten Sie Strg gedrückt und drücken Sie X, um die gewählten Objekte auszuschneiden.
- Halten Sie Strg gedrückt und drücken Sie C, um die gewählten Objekte in die Zwischenablage zu kopieren.
- Halten Sie Strg gedrückt und drücken Sie V, um die Objekte aus der Zwischenablage einzufügen. Eingefügten Objekten wird nach dem Namen automatisch eine Nummer zugewiesen, um Konflikte zu vermeiden.
- Halten Sie Strg und Shift gedrückt und drücken Sie V, um kopierte Objekte an ihrer ursprünglichen Position wieder einzufügen. Dies kann nützlich sein, wenn Sie Einheiten von einer Mission in eine andere kopieren.

Platzierung von Einheiten und Gruppen

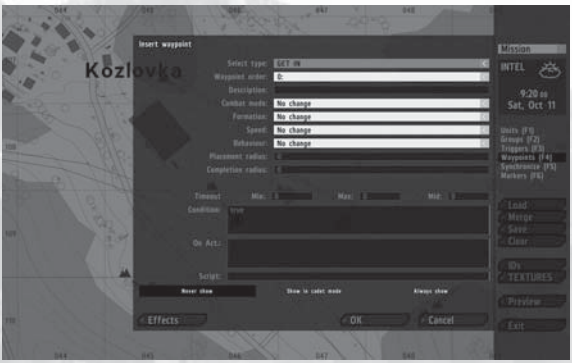
Einheiten sind die wichtigsten Elemente der meisten Missionen und können mit 1 und einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf der Karte platziert werden. Im nun erscheinenden Kontextmenü können Sie verschiedene Eigenschaften (Seite, Typ, Gesundheitsstatus und Azimut) der zu platzierenden Einheit festlegen. Sie können außerdem festlegen, ob eine Einheit vom Spieler oder der KI gesteuert wird.

Linksklicken Sie auf eine Einheit und bewegen Sie diese mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position. Möchten Sie eine Einheit drehen, halten Sie Shift links gedrückt und bewegen Sie die Maus, bis Sie die gewünschte Position erreicht haben. Möchten Sie mehrere Einheiten gleichzeitig platzieren, drücken Sie F2 und fügen Sie die gesamte Gruppe ein. Haben Sie eine Gruppe platziert, sind deren Einheiten miteinander verbunden.
Sie können diese blauen Verbindungen auch im Gruppenmodus manuell erstellen bzw. entfernen, indem Sie auf eine Einheit klicken, die linke Maustaste gedrückt halten und eine Linie ziehen.

Wussten Sie, ...
... dass Sie mithilfe der Teamwechsel-Option zu einer beliebigen, als spielbar platzierten Einheit wechseln können – und dass spielbare Einheiten auch im Multiplayermodus spielbar sind?

Wegmarken

Ihre Einheit ist eine KI, die innerhalb der Spielwelt eigenständig agiert und auf Ereignisse in ihrer Nähe reagiert. Möchten Sie, dass sich Ihre Einheiten bewegen, setzen Sie einfach sogenannte Wegmarken. Folgende Wegmarken sind verfügbar:



- "Bewegen" – Rücken Sie zu dieser Position vor.
- "Zerstören" – Rücken Sie zum Ziel vor und zerstören Sie es.
- "Einsteigen" – Steigen Sie in das Fahrzeug an dieser Wegmarke. Ist die Wegmarke mit der Wegmarke eines Fahrzeugs abgestimmt, wartet das Fahrzeug, bis Sie einsteigen.
- Suchen und zerstören – Rücken Sie zu dieser Position vor und suchen Sie dort nach Gegnern.
- Anschließen – Stimmen Sie diese Wegmarke mit der Wegmarke einer anderen Gruppe ab, um beide Gruppen zusammenzuführen.
- Anschließen und führen – Wie oben. Allerdings sind Sie in diesem Fall der Anführer der Gruppe.
- Aussteigen – Verlassen Sie das Fahrzeug.
- Wiederholen – Erstellen Sie Wegmarken-Schleifen. Weitere Informationen dazu finden Sie weiter unten.
- Laden – Warten Sie auf andere Einheiten, um in ein Fahrzeug verladen zu werden.
- Entladen – Warten Sie, bis alle Einheiten das Fahrzeug verlassen haben.
- Transport entladen – Warten Sie, bis Einheiten, die nicht Ihrer Gruppe angehören, aussteigen (normalerweise die Einsteigen-Wegmarke einer mit dieser Gruppe abgestimmten Gruppe).
- Halten – Die Einheit oder Gruppe hält ihre aktuelle Position und verlässt diese nur, wenn Sie ihr einen "Wechsel"-Auslöser oder ein Skript zuweisen.
- Aufklären – Halten Sie die Stellung, bis Sie einen Gegner orten.
- Bewachen – Finden Sie einen Bewacht von-Auslöser und verteidigen Sie die Position. Einheiten, die eine Wegmarke bewachen, greifen Gegner automatisch an.
- Sprechen – Sprechen Sie einen Satz des Effekte-Bereichs der Wegmarke.
- Geskripted – Führen Sie im Skript-Textfeld der Wegmarke eine Skriptdatei aus.
- Unterstützen – Warten Sie, bis eine andere Einheit Unterstützung anfordert (nur für Unterstützungseinheiten verfügbar).
- In nächstes einsteigen – Steigen Sie in das nächstgelegene Fahrzeug ein.
- Entlassen – Die Einheiten halten sich im Umfeld der Wegmarke auf, bis sie einen Gegner orten.

Abstimmung von Wegmarken

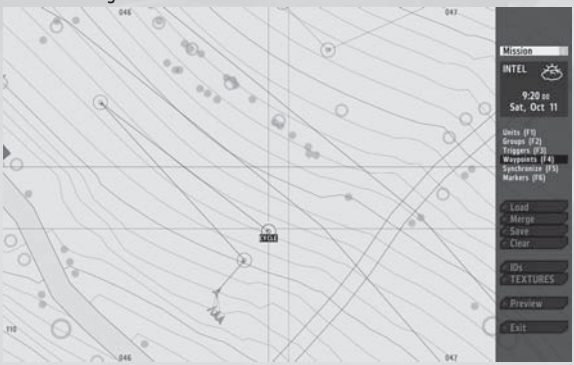
Sie können die Wegmarken zweier Gruppen aufeinander abstimmen.Drücken Sie dazu F5 und verbinden Sie die gewünschten Wegmarken.
Dadurch rückt keine der beiden Gruppen zur nächsten Wegmarke vor, bis beide die abgestimmte Wegmarke abgearbeitet haben

Durch die Abstimmung können Sie verschiedene Gruppen dazu zwingen, ihre Wegmarkenbefehle gleichzeitig auszuführen – oder nur unter bestimmten Voraussetzungen. Dieses Konzept mag auf den ersten Blick schwer verständlich wirken, ist aber ein nützliches und einfach einzusetzendes Werkzeug. Durch die Abstimmung können Sie beispielsweise verbündeten Einheiten befehlen zu warten, bis alle in Stellung sind, bevor Sie einen Massenangriff starten. Oder Sie lassen Ihre Einheiten im Hinterhalt warten, bis ein feindlicher Konvoi an der perfekten Position für einen Angriff ist. Abstimmungsverbindungen können zwischen beliebigen Wegmarken einer Gruppe und beliebigen Wegmarken einer anderen Gruppe gezogen werden, ebenso wie zwischen beliebigen Auslösern. Eine abgestimmte Wegmarke ist erst abgeschlossen, wenn alle mit ihr verbundenen Wegmarken bereit und alle synchronisierten Auslöser aktiviert sind. Abstimmungsverbindungen werden als dunkelblaue Linie angezeigt.

Um eine Abstimmungsverbindung zwischen einer Wegmarke und der Wegmarke einer anderen Gruppe oder einem Auslöser herzustellen, wählen Sie den Abstimmungsmodus (F5)klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Wegmarke, halten Sie die Taste gedrückt und ziehen Sie die Maus zur gewünschten Wegmarke oder zum gewünschten Auslöser. Lassen Sie die Maustaste dann los. Um Abstimmungsverbindungen von einer Wegmarke oder einem Auslöser zu entfernen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, halten Sie die Taste gedrückt und ziehen Sie eine Linie ins Leere. Bitte beachten Sie, dass dadurch alle Abstimmungsverbindungen der Wegmarke bzw. des Auslösers entfernt werden.

Wiederholen-Wegmarken

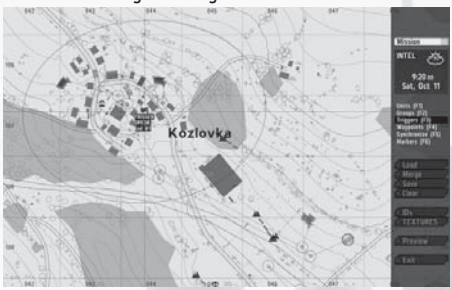
Mit Wiederholen-Wegmarken können Sie Einheiten befehlen, sich in einer unendlichen Schleife zu bewegen. Mit dieser einfachen Methode können Sie Patrouillen definieren. Möchten Sie einer Gruppe befehlen, eine frühere Wegmarke zu wiederholen, fügen Sie einfach eine neue Wiederholen-Wegmarke in der Nähe der zu wiederholenden Wegmarke ein.



Bitte beachten Sie, dass die automatisch erstellte erste Wegmarke (die Anfangsposition des Anführers im Karteneditor) als Bewegen-Wegmarke betrachtet wird, und auch von der Wiederholen-Wegmarke verwendet werden kann. Gruppen können nur per Wechsel-Auslöser oder Skript aus einer Wiederholen-Schlaufe gelöst werden.

Einfache Auslöser

Ein Großteil des Gameplays wird über Auslöser gesteuert. Mit Auslösern können Sie in der Spielwelt unzählige Bedingungen orten und darauf reagieren. Einige einfache Auslöser werden im Folgenden erläutert.



Ortung von Einheiten

Eine typische Aufgabe eines Auslösers ist die Ortung von Einheiten. Platzieren Sie den Auslöser dazu einfach an der gewünschten Position und bestimmen Sie mit den Achsen A und B seinen Wirkungsbereich. Mit der Option "Aktivierung" bestimmen Sie die Einheiten-Seite, die Sie überwachen möchten.
Ist eine Unterscheidung der Seiten nicht erforderlich, wählen Sie einfach die Option "Jeder".

Legen Sie anschließend fest, ob Sie auf anwesende, abwesende oder von der anderen Seite entdeckte Einheiten achten möchten. Wählen Sie dazu einfach die gewünschte Option aus.

Missionsende

Mit der Option "Typ" können Sie einen beliebigen Auslöser als Missionsende-Auslöser definieren. Sie haben dabei die Wahl zwischen 7 Varianten (einschließlich "Verlieren"), die den Siegbedingungen der Einsatzbesprechung entsprechen.

Module

Im Modul-Modus (F7) können Sie Ihre Mission durch komplexere Komponenten erweitern. Ein erweitertes Verletzungssystem, volumetrische Wolken oder eine natürliche Fauna sind nur einen Doppelklick entfernt. Einige der Module müssen mit anderen Einheiten oder Objekten abgestimmt werden (F5).

Aufklärung

Möchten Sie den Namen, die Beschreibung, die Tageszeit oder das Wetter einer Mission ändern, klicken Sie auf den Aufklärung-Button in der linken oberen Ecke des Editors. Im nun erscheinenden Fenster können Sie mit vier Schiebereglern das Wetter und den Nebel zu Beginn Ihres Einsatzes sowie die Nebel- und Wettervorhersage bearbeiten. Abschließend dürfen Sie festlegen, auf welche Seite sich die Rebellen in dieser Mission schlagen.

Einsatzmanagement

Laden
Wählen Sie im Editor "Laden", erscheint ein Fenster, in dem Sie bereits gespeicherte Missionen der aktuellen Insel laden können. Möchten Sie eine Mission auf einer anderen Insel suchen, klicken Sie auf "Insel". Bestätigen Sie Ihre Entscheidung abschließend mit OK, um die gewünschte Insel zu laden.

Zusammenführen
Gelegentlich ist es hilfreich, zwei Missionsdateien zusammenzuführen. Klicken Sie dazu auf den Button "Zusammenführen". Speichern Sie die zusammengeführte Mission unter einem neuen Namen, werden die beiden Ausgangsmissionen nicht überschrieben.

Speichern
Vergessen Sie nicht, Ihre Fortschritte mit dem Speichern-Button regelmäßig zu speichern. Dabei stehen Ihnen verschiedene Exportoptionen zur Verfügung:
- Benutzerdefinierter Einsatz – Der gespeicherte Einsatz kann zu einem späteren Zeitpunkt im Editor bearbeitet werden. Sie sollten die aktuellste Version des Spiels immer mit dieser standardmäßig vorgegebenen Option speichern, bevor Sie eine der anderen Exportoptionen auswählen.
- Export zu Einzeleinsätzen – Die Mission wird in den Einzeleinsätze-Bildschirm exportiert. Da alle Missionsinhalte zu einer einzigen Datei komprimiert werden, können Sie diese problemlos anderen Spielern zur Verfügung stellen.
- Export zu Mehrspieler-Einsätzen – Die Mission wird als Mehrspieler-Einsatz in einer einzigen komprimierten Datei exportiert. Möchten Sie eine Sitzung hosten, können Sie die entsprechende Mission auswählen.

Spielen Sie Ihre Missionen

Es gibt keinen besseren Weg, Ihre Missionen zu testen, als sie selbst zu spielen. Klicken Sie dazu einfach auf "Vorschau". Nehmen Sie anschließend im Editor Änderungen vor und wählen Sie "Weiter", um das Spiel fortzusetzen. Sämtliche Änderungen, die Sie vornehmen, werden erst verarbeitet, wenn Sie erneut auf "Vorschau" klicken.

MULTIPLAYER

Sitzungsbrowser

Wenn Sie einen der Mehrspieler-Modi von ARMA 2 starten möchten, müssen Sie zunächst den Sitzungsbrowser öffnen. Wählen Sie dazu "Spielen" und anschließend "Mehrspieler". Entscheiden Sie sich im nun erscheinenden Bildschirm für eine vorhandene Sitzung oder hosten Sie (in einem LAN oder online) eine eigene Sitzung.

Adresse

Standardmäßig durchsucht Ihr Browser das Internet automatisch nach Spielen. Möchten Sie dies ändern und Ihr LAN nach Spielen durchsuchen, klicken Sie bitte auf "Adresse: Internet". Mit einem weiteren Klick auf den Button stellen Sie die ursprüngliche Einstellung wieder her. Suchen Sie nach verfügbaren LAN-Sitzungen, müssen Sie möglicherweise den verwendeten Netzwerk-Port ändern. Klicken Sie dazu auf den Button "Port: 2303".

Sortieren

Mit verschiedenen Filtern am oberen Rand der Sitzungsliste können Sie die Sitzungen nach verschiedenen Kategorien sortieren. Klicken Sie beispielsweise auf Host, werden alle Sitzungen nach den jeweiligen Hosts in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Klicken Sie erneut, wenn Sie die Sortierreihenfolge ändern möchten. Informationen der einzelnen Spalten (von links nach rechts):

- Angaben über den Passwortschutz einer Sitzung
- Name des Hosts
- Aktuelle Mission
- Mitspielerzahl in Sitzung / Maximal zulässige Spielerzahl
- Verbindungsqualität zu diesem Host

Filter
Gelegentlich fällt es angesichts der Vielzahl von Sitzungen schwer, eine geeignete Sitzung auszuwählen. Benutzen Sie in diesen Fällen die Filter-Einstellungen. In diesem Menü können Sie die Liste nach folgenden Filtern eingrenzen:

- Host – Beschreibung des Hosts
- Max. Ping – Maximaler Ping-Wert (in Millisekunden)
- Min. Spieler – Mindestzahl von Spielern in der Sitzung
- Max. Spieler – Maximale Spielerzahl der Sitzung
- Volle Server – Blenden Sie volle Sitzungen ein oder aus
- Mission – Beschreibung der Mission
- Passwortgeschützte Server - Blenden Sie passwortgeschützte Server ein oder aus

Aktualisieren
Mit dem Aktualisieren-Button leeren Sie Ihre Sitzungsliste und sammeln neue Informationen über verfügbare Server.

Passwörter
In der linken unteren Ecke des Browsers wird das verwendete Passwort angezeigt. Standardmäßig werden keine Passwörter eingetragen. Wenn Sie hier ein Passwort eingeben und anschließend eine neue Sitzung hosten, ist diese passwortgeschützt. Spieler, die sich Ihrer Sitzung anschließen möchten, müssen zunächst das entsprechende Passwort eingeben.

Spiel beitreten

Es gibt zwei Möglichkeiten, einer Sitzung beizutreten. Wählen Sie im Browser eine Sitzung aus oder geben Sie die Adresse des gewünschten Hosts ein. Möchten Sie einer Sitzung über den Browser beitreten, doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Sitzung oder markieren Sie diese und klicken Sie auf "Anschließen". Wollen Sie sich einem bestimmten Host anschließen, klicken Sie auf "Remote" und geben Sie die Adresse und Port-Nummer des Hosts ein. Ist die Sitzung des Hosts passwortgeschützt, müssen Sie das entsprechende Passwort eingeben, damit Sie der Sitzung beitreten können.

Wahl einer Rolle
Haben Sie sich einer Sitzung angeschlossen, erscheint der Bildschirm "Mehrspieler-Setup". Hier finden Sie Informationen über die Einsatzdetails, die verfügbaren Rollen der beteiligten Parteien und einen Spieler-Pool. Wenn Sie sich einem Spiel anschließen, wird Ihnen automatisch eine Rolle zugewiesen. Möchten Sie eine andere Rolle übernehmen, ziehen Sie Ihren Namen mit gedrückter linker Maustaste aus dem Spieler-Pool über eine andere Rolle oder linksklicken Sie auf die gewünschte Rolle. Hinweis: Gelegentlich weist Ihnen auch der Host der Sitzung eine Rolle zu. Ist dies der Fall, können Sie selbst nichts daran ändern. Bitten Sie den Host in diesem Fall einfach um eine andere Rolle. Sind Sie bereit, klicken Sie auf OK, um die übrigen Spieler darüber zu informieren.

Spiel hosten

Möchten Sie eine neue Sitzung hosten, klicken Sie auf NEU oder doppelklicken Sie im Sitzungsbrowser auf SPIEL HOSTEN. Sie werden nun aufgefordert, eine Mission auszuwählen oder mithilfe des Editors oder des Assistenten eine neue Mission zu erstellen. Anschließend können Sie den Spielern im Bildschirm "Mehrspieler-Setup" Rollen zuweisen und die Host-Einstellungen bearbeiten. Rot markierten Spielern haben Sie noch keine Rollen zugewiesen. Spieler, deren Name in gelber Schrift erscheint, haben eine Rolle erhalten, sind aber noch nicht spielbereit. Grün markierte Spieler sind bereit. Klicken Sie auf OK, um die Sitzung zu starten.

Aufteilung von Rollen

Wenn Sie die Lobby betreten, wird Ihnen automatisch eine Rolle in der aktuellen Mission zugewiesen. Ziehen Sie Ihren Namen mit gedrückter linker Maustaste über eine andere Rolle, wenn Sie mit Ihrer aktuellen Rolle nicht zufrieden sind. Sie können die gewünschte Rolle übrigens auch per Linksklick auswählen.

Als Host einer Sitzung dürfen Sie den Spielern Rollen zuweisen. Ziehen Sie die Spieler des Spieler-Pools dazu einfach über die gewünschten Rollen. Dadurch können die entsprechenden Spieler Ihre Rolle nicht mehr selbst bestimmen.

Wussten Sie, ...
... dass Sie die KI-Steuerung von Spielern, die das Spiel verlassen, mit einem Klick auf das KI-Symbol neben der Rolle des entsprechenden Spielers deaktivieren können?!

Spieler rauswerfen
Gelegentlich kann es nötig sein, einen Spieler aus dem Spiel zu werfen. Klicken Sie dazu auf den Namen des gewünschten Spielers und wählen Sie die Option "Rauswerfen".

Einsatz-Einstellungen
In einigen Missionen kann der Host Einsatz-Einstellungen, wie das Abschuss-Limit für den Gewinn eines Szenarios oder die Dauer einer Mission, anpassen. Einsatz-Designer haben darüber hinaus die Möglichkeit, neue Einsatz-Einstellungen zu entwickeln. Diese werden anschließend unter den Spieler-Rollen angezeigt.

Host-Einstellungen
- Alle KI-Spieler aktivieren/deaktivieren - Mit dieser Option können Sie allen leeren Rollen KI-Spieler zuweisen oder mit KI-Spielern belegte Rollen wieder freigeben.
- Server öffnen/sperren - Wenn Sie eine Sitzung sperren, können sich dieser keine weiteren Spieler anschließen.

Kommunikation

Multiplayer-Spiele sind wesentlich unterhaltsamer und interessanter, wenn Sie mit anderen Spielern kommunizieren können. ARMA 2 verfügt deshalb über mehrere Kommunikationstools.

Kanäle
Das Spiel benutzt verschiedene Kommunikationskanäle, über die Sie mit wichtigen Informationen versorgt werden.

- Kanal: Global – Auf dem globalen Kanal gesendete Nachrichten hören alle Spieler einer Sitzung.
- Kanal: Seite – Diesen Kanal empfangen ausschließlich Spieler, die auf Ihrer Seite kämpfen.
- Kanal: Befehl – Diesen Kanal empfangen alle Gruppenkommandeure und einzelne Spieler derselben Seite.
- Kanal: Gruppe – Diesen Kanal empfangen alle Mitglieder Ihres Trupps.
- Kanal: Fahrzeug – Diesen Kanal empfangen alle Insassen Ihres Fahrzeugs.
- Direktes Sprechen – Da bei dieser Kommunikationsweise keine Funkgeräte benutzt werden, hören derartige Nachricht nur Spieler in Rufweite.

Drücken Sie die Doppelpunkt- oder Komma-Taste, wenn Sie den Kanal wechseln möchten.

Text-Chat

Eine weitere Kommunikationsmethode ist der Austausch von Textnachrichten. Möchten Sie eine Nachricht eingeben, drücken Sie "/", um ein Eingabefeld aufzurufen. Tippen Sie hier Ihre Nachricht ein und schicken Sie diese mit Enter ab.

Während der Eingabe einer Nachricht wechseln Sie die Kanäle mit Oben und Unten.

Sprach-Chat

Eine weitere (und deutlich schnellere) Kommunikationsmethode ist der Sprach-Chat. Der Vorteil an dieser Methode ist, dass Sie weiterspielen können, während Sie Ihre Nachricht durchgeben. Stecken Sie einfach ein Mikrofon ein und drücken und halten Sie die Feststelltaste gedrückt, um etwas zu sagen

Wussten Sie, ...
... dass das Spiel über ein integriertes Sprachkommunikationssystem verfügt, das eine bessere Bandbreitennutzung und 3D-Sound-Positionierung innerhalb der Spielwelt ermöglicht?

Kartenmarkierungen

Die Markierung feindlicher Truppen, die Vorgabe von Marschrouten und die Zuweisung von Artilleriezielen erfolgt mithilfe von Kartenmarkierungen. Doppelklicken Sie auf einen beliebigen Punkt auf der Karte, um dort eine Markierung zu platzieren. Diese ist für alle Personen mit Zugriff auf den gewählten Chat-Kanal sichtbar.

Darüber hinaus können Sie Kartenmarkierungen mit kurzen Beschreibungen versehen. Mit den Pfeiltasten Oben und Unten wählen Sie einen anderen Markierungstyp aus. Halten Sie Shift gedrückt und ändern Sie mit Links oder Rechts die Farbe der Markierung. Drücken Sie Enter, um die Markierung auf der Karte zu platzieren. Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Markierung und drücken Sie Entf, um diese zu löschen.

OPTIONEN

Video-Optionen

Standard-Video-Optionen

- "Auflösung" – Wählen Sie die für Ihr System optimale Bildschirmauflösung. Je höher die Auflösung ist, desto schärfer ist das Bild. Allerdings kann sich eine hohe Auflösung negativ auf die Framerate des Spiels auswirken.
- "Sichtbarkeit" – Legen Sie die Sichtweite (in Metern) fest. Diese Option hängt vor allem mit der CPU-Leistung zusammen.
- "Fillrate-Optimierung" – Skalieren Sie Rendergrafiken nach oben oder unten, ohne die Auflösung der Oberflächenelemente zu verändern. Ein niedriger Prozentsatz kann die Leistung des Spiels verbessern, ein hoher Prozentsatz lässt das Bild insgesamt schärfer erscheinen. Diese Option hängt vor allem mit der Leistung Ihrer Grafikkarte zusammen.
- "Helligkeit" – Ändern Sie mit dem Schieberegler die Helligkeit des Spiels.
- "Gamma-Korrektur" – Kontrolliert die Helligkeit des Bildes.
- "Qualitätspräferenz" -- Wählen Sie voreingestellte Qualitätsoptionen. (Hinweis: Dies wirkt sich auch auf andere Einstellungen in diesem Dialog aus.)
- "Voreinstellungen" – Setzen Sie alle Einstellungen auf die Voreinstellungen zurück.
- "Erweitert" – Rufen Sie erweiterte Video-Optionen auf.

Erweiterte Video-Optionen

- "Landschaftsdetails" – Je höher dieser Wert ist, desto detaillierter wird die Landschaft dargestellt. Dadurch wirkt das Gelände deutlich natürlicher.
- "Objektdetails" – Bestimmen Sie die Qualität der Objektmodelle. Je höher dieser Wert ist, desto detaillierter werden die Objekte des Spiels dargestellt.
- "Texturendetails" – Bearbeiten Sie die Qualität der Texturen. Je niedriger dieser Wert ist, desto unschärfer wirken die Texturen.
- "Shading-Details" – Dieser Wert wirkt sich auf alle Shading-Techniken des Spiels aus.

- "Post Processing-Effekte" – Schalten Sie Spezialeffekte wie die Tiefenschärfe ein/aus.
- "Schattendetails" – Detaillierte Schatten hauchen einer Situation Leben ein, beanspruchen aber Ihre Hardware extrem. Treten bei der Ausführung des Spiels Probleme auf, sollten Sie diesen Wert senken.
- "Anisotropischer Filter" – Optimieren Sie die Qualität von Oberflächentexturen, die weit entfernt sind und in spitzem Winkel zur Kamera stehen.
- "Antialiasing" – Diese Option dient der Kantenglättung hochauflösender Texturen, die in niedriger Auflösung dargestellt werden.
- "Blut" – Schalten Sie die Bluteffekte des Spiels ein/aus oder passen Sie diese an.
- "Aktualisieren" – Bestimmen Sie die Bildwiederholrate.
- "Menügröße"' – Passen Sie die Größe aller Menüs an. Die Änderungen werden erst nach dem nächsten Start des Spiels wirksam.
- "Bildseitenverhältnis" – Wählen Sie zwischen "Normaler CRT-Monitor" (4:3), Widescreen-TV (16:9), LCD (5:4), Widescreen-LCD (16:10) oder einem anderen Bildseitenverhältnis. Die Änderungen werden erst nach dem nächsten Start des Spiels wirksam.

Audio-Optionen

- "Effekte" – Bestimmen Sie die Lautstärke von Soundeffekten wie Waffengeräuschen, Explosionen und Fahrzeuggeräuschen.
- "Funk" – Ändern Sie die Lautstärke von Funksprüchen.
- "Musik" – Bestimmen Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik.

Steuerung

Mithilfe der Steuerungsoptionen können alle Aspekte der Steuerung im Detail angepasst werden. Im Hauptfenster sehen Sie eine Liste aller verfügbaren Aktionen. Sie können die Liste auch nach Aktionstyp filtern. Um die Steuerung einer Aktion zu bearbeiten, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Nun erscheint ein Konfigurationsfenster.

Aktion konfigurieren

In diesem Fenster können Sie die ausgewählte Aktion konfigurieren. Sie können jeder Aktion verschiedene Steuerungsmethoden zuweisen. Meistens drücken Sie dazu einfach die gewünschte Taste. Einige Ausnahmen (zum Beispiel die Maus) werden auf der rechten Seite des Fensters aufgeführt. Ziehen Sie diese einfach auf das Aktionsfeld, um sie zu aktivieren.

Einige Tipps:

- Wenn eine Taste überladen, also für mehr als eine Aktion vorgesehen ist, wird sie rot markiert. Um die andere Verwendung der Taste zu finden, führen Sie im Steuerung-Menü einen Doppelklick darauf aus. So lange durch die Überladung keine Konflikte auftreten, können Sie sie auch beibehalten.
- Es werden verschiedene Tastenkombinationen unterstützt. Halten Sie zunächst die Wechsel-Taste gedrückt und tippen Sie dann die zusätzliche Taste an.
- Doppeltes Drücken von Tasten wird unterstützt. Tippen Sie im Konfigurationsfenster einfach eine Taste zweimal schnell hintereinander an.
- Sie können die Entf-Taste nicht verwenden, um eine Tastenbelegung von einer Aktion zu löschen, da die Taste ebenfalls als Steuerungsoption zur Verfügung steht. Verwenden Sie zum Löschen daher die Maus und den Button "Löschen".

Mauseinstellungen

Sie können die Ausrichtung der vertikalen Achse der Maus und die vertikale bzw. horizontale Empfindlichkeit anpassen.

Controller/Joysticks/Lenkräder

Kompatible Joysticks und/oder Lenkräder ermöglichen Ihnen die optimale Steuerung Ihrer Einheiten. Sie können mehrere Joysticks und Controller gleichzeitig konfigurieren. Es werden zwei Hauptgruppen von Geräten unterstützt: Konfigurierbare Controller – also die meisten Joysticks und Lenkräder – und Controller mit Steuerungsschema (vor allem Xbox Controller für Windows).

Um Ihre Controller zu verwalten, öffnen Sie das Fenster "Optionen – Steuerung" und legen Sie die Tastenbelegung für Ihren Controller fest.

Die Liste der unterstützten Controller ist in zwei Kategorien unterteilt: Konfigurierbare Controller und Controller mit Schema. Bitte beachten Sie, dass Ihr Controller unter Umständen in beiden Kategorien erscheint. In diesem Fall können Sie ihn nach Ihren Vorlieben konfigurieren.

Konfigurierbare Controller sind im Grunde genommen alle Controller, deren Tasten frei belegt werden können. Dabei können Sie auch die Empfindlichkeit der Analog-Eingabegeräte anpassen.

Einige Controller können auch auf Basis eines Schemas verwendet werden. Das gilt für allem für Xbox Controller für Windows. Wenn Sie diesen Modus aktivieren, definiert das Schema alle Aspekte der Controller-Belegung und Sie können keine eigenen Anpassungen vornehmen. Um ein Steuerungsschema zu wählen, wählen Sie "Anpassen", wenn Sie einen Controller mit Schema-Unterstützung ausgewählt haben.

TrackIR

ARMA 2 ist einer der führenden Ego-Shooter mit voller Unterstützung der TrackIR-Technik von Naturalpoint, die per Infrarot die Bewegungen Ihres Kops verfolgt. Weitere Informationen zu TrackIR finden Sie auf der Website von Naturalpoint unter http://www.naturalpoint.com/.

Spieloptionen

Sie können verschiedene Spieloptionen anpassen:

- Sprache: Passen Sie die Sprache der Texte im Spiel nach dem nächsten Start an. Steht nur zur Verfügung, wenn Ihre Spielversion in mehreren Sprachen vertrieben wird.
- Untertitel: Aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Untertitel für die Dialoge.
- Funk-Untertitel: Aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Untertitel für die Funksprüche im Spiel.
- Blut: Passen Sie die im Spiel angezeigte Menge an Blut an.
- Floating-Bereich: Ihr Waffencursor schwebt in einem bestimmten Bereich in der Mitte des Bildschirms. Sie können die Größe dieses Bereichs anpassen oder dieses Verhalten deaktivieren, indem Sie den Regler ganz nach links schieben.
- Kopfnicken: Der Kopf Ihres Charakters bewegt sich bei bestimmten Bewegungen. Sie können die Stärke dieses Effekts anpassen oder ihn deaktivieren.

Schwierigkeit

ARMA 2 verfügt über vier Schwierigkeitsgrade: Rekrut, Kadett, Veteran und Profi. Im Schwierigkeit-Menü können Sie die Feinabstimmung der Schwierigkeitsgrade vornehmen. Hinweis: Im Multiplayer–Modus gilt der vom Host vorgegebene Schwierigkeitsgrad für alle Spieler.

Die Liste der Einstellungen ist in zwei Spalten unterteilt: Die Beschreibung der jeweiligen Option und die Einstellung für die jeweilige Schwierigkeit. Ist eine Einstellung rot markiert (also deaktiviert), können Sie diese nicht bearbeiten und müssen gegebenenfalls einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad wählen. Alle anderen Einstellungen dürfen Sie nach Herzenslust an Ihre Vorstellungen anpassen.

Unter der Einstellungen-Liste bestimmen Sie die Schwierigkeit der verbündeten und feindlichen KI-Einheiten. Dadurch beeinflussen Sie, wie klug die KI-Einheiten generell sind, wie schnell sie zielen und wie präzise sie ihr Ziel treffen.

Spielerprofile

Wenn Sie das Benutzerprofil-Menü zum ersten Mal öffnen, können Sie ein neues Profil erstellen oder ein vorhandenes Profil auswählen, bearbeiten oder löschen. Löschen Sie ein Profil, gehen alle damit verbundenen Spielstände und selbst erstellten Missionen verloren. Der Großteil der Einstellungen und Benutzerdateien (zum Beispiel eigene Einsätze und Spielstände) wird für jedes Profil in einem separaten Benutzerordner abgespeichert.

Fahrzeugsteuerung

Das Spiel erkennt verschiedene Arten von Tastenaktionen: Einfaches Drücken, doppeltes Drücken und Halten. Auch Kombinationen aus zwei verschiedenen Aktionen sind möglich. Viele Befehle können sowohl über analoge als auch über digitale Eingabegeräte ausgeführt werden.

Dieses Dokument bezieht sich auf die Standardsteuerung. Bitte beachten Sie, dass Sie die aktuelle Steuerung während des Spiels jederzeit über "Optionen – Steuerung" einsehen und ändern können.

In Fahrzeugen können Sie sich genau wie im Infanteriemodus während der Fortbewegung umsehen, indem Sie Alt gedrückt halten. Drücken Sie die Taste zweimal, um permanent zwischen den beiden Modi zu wechseln.

Über den Ziffernblock können Sie jederzeit die Kamera bedienen. * auf dem Ziffernblock kann alternativ verwendet werden, um den Freie Sicht-Modus zu aktivieren. Der Modus wechselt auch, wenn die Kamerasteuerung permanent ist oder sich automatisch zentriert.

Bitte beachten Sie, dass Ihre Fahrzeuge Treibstoff benötigen und oft auch repariert werden müssen.

Steuerung von Fahrzeugen

Tastatur

- W Vorwärts
- Shift + W oder E Schnell vorwärts
- Q Langsam vorwärts
- A Nach links
- D Nach rechts
- S Bremsen/Rückwärts

Maus

- Maus nach links/rechts bewegen Nach links/rechts zielen
- Maus nach oben/unten bewegen Nach oben/unten zielen
- Linke Maustaste Hupe

Bewaffnete und Gepanzerte Fahrzeuge

Militärfahrzeuge werden oft von mehreren Personen bemannt. In Panzern besteht die Besatzung beispielsweise aus einem Kommandanten, einem Schützen und einem Fahrer, von denen jeder eine andere Rolle erfüllt.

Kommandant

Der Kommandant verfügt oft über ein Radargerät, das feindliche Ziele rot anzeigt. Der Kommandant kann den Fahrer und den Schützen befehligen.

Mögliche Befehle an den Fahrer:

- Q Langsam vorwärts
- W Vorwärts
- E Schnell vorwärts
- A Nach links
- D Nach rechts
- S Anhalten / Rückwärts

Mögliche Befehle an den Schützen:

- Tab Nächstes Ziel erfassen
- Strg + Linke Maustaste Feuern/Feuer einstellen
- Strg + F Waffe wechseln
- Rechte Maustaste: Objekt anvisieren

Aktionen-Menü:

- Licht ein/aus
- Luke öffnen/schließen

Panzerkommandanten verfügen oft über ein Maschinengewehr. Mit der linken Maustaste feuern Sie das Maschinengewehr ab, mit F wechseln Sie den Waffenmodus (falls verfügbar).

Wussten Sie, dass der Schütze das Kommando hat, wenn kein Kommandant anwesend ist, Sie dann allerdings ohne Radar auskommen müssen?

Schütze

- F Waffe wechseln
- Linke Maustaste Feuern
- Rechte Maustaste Ziel erfassen

Steuerung von Luftfahrzeugen

Das Steuern von Luftfahrzeugen ist alles andere als einfach. Gerade hier macht Übung den Meister. Obwohl die Steuerung von Luftfahrzeugen in ARMA 2 vereinfacht wurde, um sie an die normale Infanteriesteuerung anzugleichen, brauchen Sie dennoch viel Erfahrung, um sie zu meistern. Ähnlich wie bei gepanzerten Fahrzeugen gibt es auch bei vielen Luftfahrzeugen mehrere Positionen, meistens einen Piloten und einen Schützen.

Maussteuerung:

- Maus nach links/rechts bewegen – Standarddrehung (Gierung oder Ruder links/rechts, je nach aktueller Geschwindigkeit)
- Maus nach oben/unten bewegen Nase nach oben/unten
- Alt oder Ziffernblock * Zweimal drücken Zwischen Steuerung und Umsehen mit der Maus wechseln

Tastatursteuerung:

- A – Helikopter Gierung links
- D – Helikopter Gierung rechts
- W – Nase senken (vorwärts)
- S – Nase heben (rückwärts)
- X – Ruder links
- C – Ruder rechts
- Q – Helikopter steigen / Flugzeug Schub erhöhen
- Z – Helikopter sinken / Flugzeug Schub verringern
- 2x\ – Automatisches Schweben aktivieren (auch über Aktionen-Menü)
- \ – Automatisches Schweben deaktivieren (auch über Aktionen-Menü)

Aktionen

Beim Steuern von Luftfahrzeugen stehen einige spezielle Aktionen zur Verfügung, die über das Aktionen-Menü aufgerufen werden können:

- Fahrwerk ein-/ausfahren
- Schleudersitz
- Automatisch schweben
- Klappen
- Manuell feuern

Helikoptersteuerung

Die folgenden Tipps helfen Anfängern und Fortgeschrittenen dabei, Helikopter sicher zu steuern.

Flugsteuerung

In einem Helikopter gibt es drei Steuerungshilfen:

- Zyklischer Steuerknüppel
- Kollektivhebel
- Ruder

Die zyklische Steuerung kontrolliert die Höhe des Helikopters. Der Steuerknüppel befindet sich in der Mitte des Cockpits zwischen den Beinen des Piloten. Er neigt den Helikopter nach links und rechts und zieht die Nase nach oben oder drückt sie nach unten.

Die Kollektivsteuerung kontrolliert die Verstellung des Rotors. Vereinfacht gesagt: Wird der Hebel gezogen, steigt der Helikopter, wird der Hebel gedrückt, sinkt der Helikopter.

Das Ruder steuert die Kraft, die an den Heckrotor übertragen wird bzw. in kontrarotativen Helikoptern wie dem Ka-50 das Kraftdifferential der beiden Hauptrotoren. Es ermöglicht einen Richtungswechsel des Helikopters ohne seitliche Neigung oder Veränderung der Flughöhe.

Das Bild zeigt eine typische Anordnung der Steuerungselemente in einem Helikopter:

Die Steuerungsbefehle im Flug haben sekundäre und manchmal auch tertiäre Effekte, von denen einige auch in ARMA abgebildet sind:

- Ziehen Sie bei hohen Geschwindigkeiten die Nase nach oben, gewinnt der Helikopter an Höhe
- Drücken Sie die Nase nach unten, um Geschwindigkeit aufzunehmen, verlieren Sie an Höhe
- Mit zunehmender Geschwindigkeit verliert das Ruder an Effektivität, weil die Vorwärtsgeschwindigkeit Sie "gerade drückt", bis das Ruder fast keine Wirkung mehr hat
- Durch das Aufnehmen von Kraft vom Boden versucht der Helikopter sich in die entgegengesetzte Richtung zu den Rotoren zu drehen, eine Auswirkung des Drehmoments. Steuern Sie mit dem Heckrotor (dem Antidrehmomentrotor) gegen.

Tipps zur Landung

- Stellen Sie sicher, dass unter Ihrem Helikopter keine Bäume, Gebäude oder andere Hindernisse liegen. Da es schwierig ist, senkrecht nach unten zu sehen, sollten Sie während des Sinkflugs rechtzeitig nach einem geeigneten Landeplatz Ausschau halten.
- Wenn Sie aus einer Höhe von mehr als 4 Metern mit voller Geschwindigkeit aus dem Schweben auf den Boden sinken, wird Ihr Helikopter beschädigt. Trainieren Sie also das sanfte Landen.
- 80 Meter sind eine sichere Höhe für Fallschirmsprünge bei jeder Geschwindigkeit. Bei niedrigeren Geschwindigkeiten können Sie auch aus niedrigerer Höhe abspringen.

Notlandung

Wenn die Maschinen ausfallen, müssen Sie notlanden. Befolgen Sie dazu diese Schritte:

- Verringern Sie sofort Ihren Schub (Z oder Bild nach unten) und Ihre Flughöhe
- Halten Sie die Sinken-Taste weiter gedrückt
- Aktivieren Sie das automatische Schweben, um die horizontale Geschwindigkeit zu verringern
- Wenn Sie auf etwa 30 Meter Höhe sind und Ihre Vorwärtsgeschwindigkeit weniger als 30 km/h beträgt, geben Sie Schub und landen Sie

Truppen im Kampfgebiet absetzen

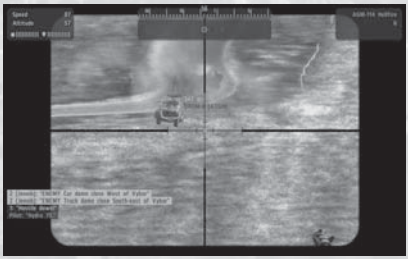
Vermeiden Sie es wenn möglich, direkt über das Kampfgebiet zu fliegen, damit der Feind Sie nicht als Ziel erfasst.
[edit]
Schalten Sie die Maschinen nicht ab.

Verwenden Sie statt des Befehls "Aussteigen" den Befehl "Abspringen". Die Maschinen bleiben in diesem Fall eingeschaltet und der Helikopter kann sofort wieder abheben.

Schützensteuerung (Cobra)

Verwenden Sie die Maus, um mit den Maschinengewehren (M134) zu zielen. Über die Geschützkamera können Sie sogar auf Ziele außerhalb des Cockpit-Sichtradius zielen. Drücken Sie die rechte Maustaste, um die Kamera zu aktivieren.

Die FFAR-Raketen dienen der Neutralisierung von Fahrzeugen, können jedoch nicht gezielt abgefeuert werden. Als Schütze müssen Sie also warten, bis der Pilot das Fadenkreuz auf das Ziel ausgerichtet hat. Es ist daher ratsam, dem Piloten die Waffenkontrolle zu überlassen, da dieser die Raketen präziser abfeuern kann. Der Pilot kann über "Manuell feuern ein" (in seinem Menü) die Waffenkontrolle übernehmen.



Hellfire-Raketen – Panzerabwehrraketen. Ideal für den Distanzeinsatz nach einem Auftauchmanöver: Der Pilot versteckt sich im Schwebeflug hinter einem Hindernis und steigt dann nach oben, damit der Schütze Ziele erfassen kann. Relativ einfach ist dies bei "heißen" Zielen, die sich bewegen. Diese werden auf dem Radar rot angezeigt und können mit TAB ausgewählt werden. Ziele, die sich nicht bewegen, sind auf dem Radar weiß und müssen vom Schützen mit einem Rechtsklick erfasst werden. Nachdem das Ziel erfasst ist, taucht der Pilot wieder ab, um dem Feind nur kurz ein Ziel zu bieten. Anschließend taucht der Pilot schnell wieder auf und der Schütze feuert die Rakete ab. Idealerweise sollte der Pilot die Nase des Helikopters auf das Ziel richten, um die Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen. Nach dem Angriff taucht der Pilot wieder ab.

Senkrechtstarter

Senkrechtstartende Flugzeuge (Vertical Take Off and Vertical Landing, VTOL) können wie Hubschrauber auf geringem Raum starten und landen und erreichen die Geschwindigkeit normaler Flugzeuge. In Senkrechtstartern beginnen Sie im normalen Flugmodus, in dem die Steuerung ähnlich wie bei normalen Flugzeugen ist. Wenn Sie das automatische Schweben aktivieren, wechseln Sie in den Schwebemodus, in dem die Steuerung der eines Helikopters entspricht. Bitte beachten Sie, dass die VTOL-Aktivierung durch das automatische Schweben das Flugzeug nicht stabilisiert, wie dies bei Helikoptern der Fall ist.

Wenn Sie den VTOL-Flug deaktivieren, erhöht das Flugzeug automatisch seine Geschwindigkeit. Wenn Sie VTOL im normalen Modus aktivieren, bremst das Flugzeug sehr schnell ab. Je nach Ihrer Geschwindigkeit kann es eine Weile dauern, bis das Flugzeug zum Stillstand kommt und schwebt.

Sie können mit dem F-35B-Jäger und der MV-22 Osprey im VTOL-Modus fliegen.

Wussten Sie, ...
... dass der Treibstoffverbrauch im VTOL-Modus sehr viel höher ist als normal?

ALLGEMEINES GAMEPLAY

Einsatzbesprechung

In diesem Bildschirm finden Sie vor dem Beginn einer Mission wichtige Informationen über Ihre Einsatzziele. Klicken Sie auf einen der unterstrichenen Orte, springen Sie automatisch zur jeweiligen Kartenposition. Neben dem Text der Einsatzbesprechung stehen weitere Register zur Verfügung:

- "Notizen" – Zusätzliche Hintergrundinformationen über den bevorstehenden Einsatz.
- "Gruppe" – Eine Liste der Mitglieder Ihres Teams. Als Truppführer können Sie hier außerdem auf den Ausrüstung-Bildschirm Ihrer Kameraden zugreifen.

Ausrüstung

In diesem Bildschirm können Sie Ihre eigene und die Ausrüstung Ihrer Untergebenen verwalten, um Gegenstände einzusammeln oder abzulegen.

In der linken oberen Bildschirmecke befindet sich eine Liste aller derzeit verfügbaren Objekte, mit denen Sie interagieren können. Dies können Mitglieder Ihres Teams, Munitionskisten, oder gefallene Kameraden sein. Wählen Sie ein Objekt aus, werden die verfügbaren Gegenstände angezeigt.

Die Liste "Verfügbare Gegenstände" zeigt alle Gegenstände in Ihrer Nähe an. Sie können diese Gegenstände in einem Inventar ablegen, indem Sie sie auf ein Objekt in der oberen Liste ziehen. Klicken Sie auf "Nehmen", um den Gegenstand direkt in Ihrem eigenen Inventar abzulegen.

Klicken Sie auf das Bild eines Gegenstandes, wenn Sie weitere Informationen einblenden möchten. Haben Sie einen Gegenstand ausgewählt, können Sie diesen ablegen.

Wussten Sie, ...
... dass Sie die gesamte Munition einer Waffe ablegen, wenn Sie diese fallenlassen?

Karte

In den Schwierigkeitsgraden "Rekrut"und "Kadett" wird Ihre Position auf der Karte angezeigt. Spielen Sie in einem höheren Schwierigkeitsgrad, müssen Sie Ihre Umgebung nach Gebäuden, Bäumen und Geländeformationen absuchen, um Ihre Position zu bestimmen. Hinweis: Benutzen Sie die Karte, um Ihre Umgebung zu analysieren. Auf diese Weise können Sie das Gelände nutzen, um Gegner zu attackieren oder zu umgehen. In der Regel haben Sie einen taktischen Vorteil, wenn Sie feindliche Einheiten von Hügeln oder anderen erhöhten Positionen angreifen.

Die Karte ist in Sektoren mit Breitengraden und Längengraden unterteilt. Zoomen Sie einen Kartenausschnitt heran, wird der Kartenmaßstab durch die Unterteilung in kleinere Raster erhöht. Da sich Einsatzbesprechungen und Funksprüche nicht selten auf bestimmte Koordinaten beziehen, sollten Sie sich mit diesem Tool also vertraut machen. Oft ermöglicht Ihnen ein GPS-Sender die Bestimmung Ihrer Position.

Wussten Sie, ...
... dass Sie Kartenelemente wie die Uhr verschieben können, indem Sie die Maus mit gedrückter linker Maustaste bewegen? Doppelklicken Sie, um die Elemente heranzuzoomen.

Kampf

Lassen Sie sich nicht von der Tatsache täuschen, dass ArmA2 aussieht wie andere Ego-Shooter. Vergessen Sie die Taktiken, die Sie in anderen Spielen vielleicht einsetzen würden, und denken und handeln Sie wie in einer echten Kampfsituation, in der jeder Fehler hart bestraft werden und jede Kugel tödlich sein kann.

Bewegung

Kampfstellungen
ARMA 2 verfügt über drei Kampfstellungen mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen. Es ist Ihre Aufgabe, in jeder Situation die optimale Vorgehensweise zu wählen. Legen Sie sich flach auf den Boden, sind Sie nur schwer zu treffen und können selbst besser zielen. Allerdings sind Sie relativ langsam. Stehen Sie, können Sie von Deckung zu Deckung laufen, sind aber leicht zu treffen und können nur schlecht zielen. Die geduckte Kampfstellung ist daher ein relativ guter Mittelweg. Drücken Sie in der Standardsteuerung Z um sich auf den Boden zu legen, X, um sich zu ducken, und C, um aufzustehen.

Bewegungstempo
Auch Ihre Marschgeschwindigkeit ist bei einem Kampfeinsatz nicht unwichtig. Möchten Sie das Zielgebiet unbemerkt erkunden, sollten Sie langsam gehen. Dadurch haben Sie mehr Zeit, die Umgebung nach Feinden abzusuchen, und laufen nicht Gefahr, müde zu werden, was sich wiederum auf Ihre Treffsicherheit auswirkt. Da Sie im Laufschritt deutlich schneller sind und nicht allzu schnell ermüden, ist dies das Standardtempo des Spiels. Allerdings gibt es immer wieder Situationen (beispielsweise auf der Flucht vor Granaten), in denen Sie auch im Laufschritt nicht schnell genug sind. In diesen Fällen müssen Sie sprinten. Denken Sie aber daran, dass Sie durch lange Sprints sehr schnell ermüden.

Waffen heben und senken
Wenn Sie nicht ständig mit erhobener Waffe herumlaufen möchten, können Sie diese auch senken. Drücken Sie dazu zweimal die linke Strg-Taste. Um Ihre Waffe wieder zu heben, drücken Sie die Feuertaste (standardmäßig die linke Maustaste) oder drücken Sie erneut zweimal die linke Strg-Taste.

Über Hindernisse klettern
Möchten Sie über niedrige Mauern oder andere Hindernisse klettern, drücken Sie V, wenn Sie vor dem Hindernis stehen.

Lehnen
Da der Nahkampf zu den gefährlichsten Situationen im Leben eines Infanteristen zählt, muss er auf verschiedene Tricks zurückgreifen, um seine Befehle auszuführen und den Einsatz zu überleben. Lehnen Sie sich zur Seite, wenn Sie um eine Ecke spähen möchten, ohne dem Feind eine allzu große Angriffsfläche zu bieten. Standardmäßig lehnen Sie sich mit Q nach links und mit E nach rechts.

Sie können sich auch dauerhaft zur Seite lehnen, indem Sie Q bzw. E zweimal antippen. Sie verringern so zwar Ihre Bewegungsgeschwindigkeit, sind aber bereit, um die nächste Ecke zu spähen.

Schwimmen
Eine gute Schwimmausbildung ist für jeden Soldaten unerlässlich. Sie sind im Wasser zwar nicht sonderlich schnell und verlieren möglicherweise einige Ihrer Gegenstände, aber immerhin sind Sie in der Lage, ans rettende Ufer zu schwimmen, wenn Sie mit Ihrem Fallschirm im Wasser landen.

Perspektiven

In ARMA 2 können Sie Ihren Charakter bzw. das von Ihnen gesteuerte Fahrzeug aus folgenden Perspektiven betrachten:

Ego-Perspektive

In der Standardperspektive sehen Sie Ihre Umgebung durch die Augen Ihres Charakters. Dieser realistische und dramatische Modus eignet sich perfekt für die Steuerung von Fußsoldaten.

Beobachterperspektive

Da Sie in der Beobachterperspektive einen besseren Überblick über Ihre Umgebung haben, eignet sie sich vor allem für die Steuerung von Fahrzeugen. In den Schwierigkeitsgraden "Veteran" und "Profi" ist diese Perspektive allerdings deaktiviert. Im Kadetten- und Rekruten-Modus können Sie mit Ziffernblock Enter zwischen der Ego- und der Beobachterperspektive umschalten.

Waffenperspektive

Sämtliche Waffen in ARMA 2 haben realistische Visiersysteme, die für Angriffe auf weit entfernte Ziele eingesetzt werden können. Drücken Sie die rechte Maustaste (Standardkonfiguration), wenn Sie diese Perspektive aktivieren möchten. Sie können die rechte Maustaste auch gedrückt halten, um sich auf die Mitte des Bildschirms zu konzentrieren, das Ziel heranzuzoomen und den Atem anzuhalten. So erhöhen Sie Ihre Präzision.

Die Munition in ARMA 2 hat feste ballistische Flugbahnen. Sie sollten also wissen, auf welche Distanz die Visiersysteme der einzelnen Waffen geeicht sind.

"'Visier geeicht auf":
50 m > MP5, Pistolen
100 m > AK74UN, M4/M16 mit Aimpoint, ACOG oder Schalldämpfer
120 m - 400 m > M4SPR
150 m > Granatwerfer-Visier (M4 mit ACOG 200m)
200 m > SVD, KSVK, AK74PSO
300 m > AK74, AK74GL, AK74U, M16A2, M16GL, M16A4, M16A4GL, alle G36, Maschinengewehre
500 m > M107

Orientierung

Folgende Optionen sollen gewährleisten, dass Sie die Situation stets unter Kontrolle haben:

Kompass und Richtungen

Innerhalb eines Teams gibt es zwei Methoden, die Richtung anzugeben. Die erste, auf einem normalen Kompass basierende, Methode arbeitet mit einem 360 Grad-System: 000 = Norden, 090 = Osten, 180 = Süden, 270 = Westen. Mit den Zahlen auf dem äußeren Ring Ihres Kompasses können Sie die exakte Richtung bestimmen. Diese Methode kommt häufig bei der Erteilung von Marschbefehlen zum Einsatz.

Die zweite Methode basiert auf der aktuellen Bewegungsrichtung Ihrer Gruppe und verwendet die Richtungen vorne, rechts, links und hinten. Mit dieser Methode wird in der Regel Ihre Bewegungsrichtung bzw. die Position eines Objektes oder Gegners angegeben.

Sie ist vor allem in Kombination mit der Kartenansicht effektiv. Mit Radarsystemen ausgestattete Fahrzeuge zeigen ihre Fahrtrichtung am oberen Bildschirmrand an. Hinweis: Im Kadetten-Modus zeigt eine gelbe Linie auf Ihrem Kompass darüber hinaus die Richtung Ihrer aktuellen Wegmarke an.

Peripherieanzeige
ARMA 2 verfügt über eine Peripherieanzeige, die Ihnen die Orientierung in Ihrer Umgebung deutlich erleichtert. Es handelt sich dabei um kleine Punkte, die die Positionen feindlicher Einheiten sowie verbündeter bzw. neutraler Objekte markieren. Die Punkte erscheinen am Bildschirmrand und zeigen die Position von Objekten an, die zwar in Reichweite aber außerhalb Ihres Sichtbereichs sind. Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei nicht um einen Radar handelt, sondern um eine Simulation der peripheren Sicht in der realen Welt, die sehr viel ausgeprägter ist, als sich das auf einem einzelnen Computermonitor darstellen lässt.

Im niedrigsten Schwierigkeitsgrad können diese Punkte auch auf Charakteren und Fahrzeugen eingeblendet werden, um die Unterscheidung zwischen Freund und Feind zu erleichtern.

GPS
Bei einigen Einsätzen steht Ihnen in der Kartenansicht ein GPS-Sender zur Verfügung. Dieser bestimmt Ihre exakten Koordinaten und ermöglicht Ihnen die Bestimmung Ihrer Position auf der Karte. Als zusätzliche Hilfe zeigt das GPS die Höhe über dem Meeresspiegel und Ihre Blickrichtung an (Azimut).

Zielen und Feuern

Wie im richtigen Leben halten Sie Ihre Waffe (abhängig von Ihrer Ausdauer und Ihrer Körperhaltung) nie völlig ruhig. Schießen Sie liegend oder in der Hocke, erhöht sich Ihre Effizienz, da sich der Rückstoß der Waffe weniger stark auf Ihre Treffsicherheit auswirkt. Die Ausdauer Ihres Charakters schlägt sich in seiner Atemfrequenz nieder.

Da ARMA 2 auch die Ballistik einer Waffe simuliert, dauert es eine Weile, bis ein Geschoss sein Ziel erreicht. Auch die Erdanziehung spielt dabei eine nicht unerhebliche Rolle. Denken Sie daran, wenn Sie auf weit entfernte oder bewegliche Ziele feuern.

Ihre aktuelle Präzision wird durch Ihren Waffencursor angezeigt. Je näher er ist, desto präziser schießen Sie.

Möchten Sie möglichst genau zielen, aktivieren Sie den Konzentrationsmodus, um die Luft anzuhalten und sich voll und ganz auf Ihr Ziel zu konzentrieren. In der Standardsteuerung aktivieren Sie diesen Modus, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten.

Aktionen-Menü
Ist eine neue Aktion verfügbar, erscheint in der Mitte des Bildschirms ein entsprechendes Symbol.

Erste Hilfe

Erste Hilfe leisten
Als Mitglied einer Eliteeinheit haben Sie eine Erste Hilfe-Ausbildung erhalten und bleiben daher auch nach Treffern am Leben, die normalerweise tödlich wären. Sie werden jedoch schwer verwundet, was durch eine verzerrte rote Sicht deutlich wird. Schwer verwundete Soldaten bluten und können sterben, wenn nicht rechtzeitig erste Hilfe geleistet wird.

Sind Sie schwer verwundet, können Sie wie gewohnt um Hilfe rufen (Funkgerät "Aktion – Bei Sanitäter heilen"). Wurde Ihnen jemand zugewiesen, erscheint an seiner Position ein blaues "Erste Hilfe"-Symbol. Wenn Sie von einem Sanitäter geheilt werden, sind Sie wieder voll einsatzbereit und werden schneller gesund, da der Sanitäter erfahrener ist als die übrigen Teammitglieder.

Wenn eines Ihrer Teammitglieder getroffen wird, erscheint in den leichteren Schwierigkeitsgraden auf Ihrem HUD an seiner Position ein rotes "Erste Hilfe"-Symbol. Sie können Ihrem Kameraden über die Aktion "Erste Hilfe" die nötige erste Hilfe leisten. Falls Sie die Maßnahme abbrechen müssen, wählen Sie die Aktion "Erste Hilfe abbrechen".

Wenn Sie die Vorwärtstaste (W) zweimal antippen, können Sie über den Boden robben. Sie können auch Ihre Waffe abfeuern, allerdings nicht nachladen oder das Visier der Waffe verwenden.

Verwundete in Sicherheit bringen

Verwundete können aus der Gefahrenzone gezogen oder getragen werden. Um jemanden zu ziehen, stellen Sie sich neben ihn und halten Sie Ihren Cursor über seinen Oberkörper. Wählen Sie die Aktion "Ziehen". Wenn Sie jemanden ziehen und Ihre Haltung mit "C" ändern, nehmen Sie den Verwundeten auf den Rücken. So können Sie schneller laufen und Ihre Waffe einsetzen. Sie können das Ziehen bzw. Tragen über das Aktionen-Menü abbrechen oder indem Sie sich ducken (X) oder hinlegen (Z).

Kampftaktiken

Auf dem Schlachtfeld steht nicht die Neutralisierung des Gegners, sondern das eigene Überleben im Vordergrund. Denken Sie also nach, bevor Sie etwas Unüberlegtes tun. Im Folgenden finden Sie eine Liste sinnvoller Strategien, die Ihnen helfen, selbst zu überleben und Ihre Feinde in die Knie zu zwingen.

Legen Sie sich hin

- Legen Sie sich flach auf den Boden, um dem Feind eine möglichst geringe Angriffsfläche zu bieten und Ihre Treffsicherheit zu erhöhen.
- Können Sie sich nicht hinlegen, ducken Sie sich wenigstens.
- Achten Sie darauf, dass hinter Ihnen kein freier Himmel zu sehen ist, da Sie für den Feind sonst sehr leicht zu erkennen sind.

Halten Sie an, um zu feuern

- Während Sie sprinten, können Sie grundsätzlich nicht feuern. Im Gehen können Sie zwar feuern, aber die beste Trefferquote erzielen Sie, wenn Sie sich ducken oder auf den Boden legen.
- Legen Sie (beispielsweise nach einem Sprint) schwer atmend auf einen Gegner an, sinkt Ihre Trefferquote deutlich. Sie sollten also erst wieder zu Atem kommen, bevor Sie Ihre Gegner ins anvisieren. Denken Sie ferner daran, dass Sie einige Sekunden lang die Luft anhalten können.

Sehen Sie sich um

- Behalten Sie die Umgebung vor, hinter, über und neben Ihnen im Auge. Tun Sie das nicht, fällt Ihnen der Feind früher oder später in die Flanke.
- Die Sonne oder andere helle Lichtquellen können Sie leicht blenden. Greifen Sie also keine Gegner an, die die Sonne im Rücken haben, um nicht im Nachteil zu sein.
- Sie können sich auch umsehen, während Sie weiter vorrücken. Halten Sie dazu "Alt" gedrückt und bewegen Sie gleichzeitig die Maus.

Gehen Sie in Deckung

- Gehen Sie grundsätzlich in Deckung, um Ihre Waffe zu laden.
- Gelingt es Ihnen nicht, aus Ihrer Deckung heraus zu feuern, sitzen Sie in einer tödlichen Falle.
- Nutzen Sie jede sich bietende Deckung. Schließlich sieht Sie Ihr Gegner nicht kommen, wenn Sie hinter einem Baum lauern.
- Büsche verbergen Sie zwar vor den wachsamen Augen Ihrer Gegner, bieten Ihnen aber im Falle eines Schusswechsels keinen Schutz. Dies gilt auch für andere Objekte. Kommen Sie also nicht auf die Idee, sich hinter einer Holzwand vor den Kugeln Ihrer Gegner zu verstecken.

Kampfbewegung

- Laufen Sie Schlangenlinien, wenn Sie unter Beschuss vorrücken. Dadurch fällt es dem Feind schwerer, Sie zu treffen.
- Kreuzen Sie niemals den Weg eines hinter Ihnen laufenden Kameraden, um nicht von hinten erschossen zu werden.
- Bleiben Sie in Bewegung. Dadurch weiß der Feind nie genau, was Sie vorhaben.
- Bleiben Sie nur hinter einer sicheren Deckung stehen.
- Wenn Sie zu lange an einem Ort verharren, fällt Ihnen der Feind früher oder später in die Flanke.

Verwirren Sie den Feind

- Achten Sie darauf, dass Ihre Laufwege für den Feind nicht vorhersehbar sind. Andernfalls muss dieser nur warten, bis Sie ihm vor das Gewehr laufen.
- Feuern Sie aus einer sicheren Deckung heraus, wechseln Sie immer wieder Ihre Position, damit sich der Feind nicht auf Sie einschießen kann
- Verdecken Sie Ihre Bewegungen durch Rauch.

Kommunikation

In den Einzelspieler- und Multiplayer-Modi von ARMA 2 gibt es verschiedene Formen der Kommunikation.

Sind Sie Teil eines KI-Trupps, brauchen Sie diese Funktionen in der Regel nicht. Wenn Sie aber ein Mehrspieler-Match mit Spielern spielen, deren Sprache Sie nicht verstehen, bieten Ihnen diese einfachen Befehle die Möglichkeit, mit Ihren Mitspielern zu kommunizieren

Die Kommunikation zwischen einzelnen Einheiten erfolgt meist über das Schnellbefehl-Menü, dass Sie mit der Leertaste aufrufen.

Untergeordnete Einheit

Halten Sie die Leertaste gedrückt (oder drücken Sie sie einmal, um das Menü permanent einzublenden) und wählen Sie eine der folgenden Nachrichten:

- Verstanden
- Wiederholen
- Erledigt
- Scheitern
- Einer weniger
- Wo sind Sie?
- Funk – Der Inhalt dieses Menüs hängt von der aktuellen Situation ab. Es wird hauptsächlich für Langstreckenkommunikation und komplexere Nachrichten wie das Anfordern von Artillerie- oder Luftunterstützung verwendet.

Als Kommandant ist Ihr Befehlsmenü bereits mit zahlreichen Befehlen gefüllt. Verwenden Sie für den Schnellzugriff auf die Kommunikationsoptionen 5 und 0. Das Funkgerät ist allerdings weiterhin über das Schnellbefehl-Menü abrufbar.

Übernehmen Sie das Kommando

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Ihnen unterstellten Truppen zu befehligen. Die optimale Vorgehensweise ist von der jeweiligen Situation und Ihrer Spielweise abhängig.

Der Befehlsbalken am unteren Bildschirmrand zeigt Ihre Untergebenen samt zugewiesener Nummer und aktuellem Status an.

Schnellbefehl

Halten Sie die Leertaste gedrückt, um das Schnellbefehl-System vorübergehend zu aktivieren oder drücken Sie die Leertaste einmal, um es permanent einzublenden. Der Cursor wechselt nun in den situationsabhängigen Kommandomodus. Das bedeutet, dass sich Funktionalität und Aussehen des Cursors abhängig vom ausgewählten Objekt ändern. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit, um diese auszuwählen. Möchten Sie das gesamte Team einer Einheit auswählen, halten Sie SHIFT gedrückt und klicken Sie auf die gewünschte Einheit.

Standardmäßig werden alle Einheiten ausgewählt, wenn Sie den Schnellbefehl-Modus betreten.

Alternativ dazu können Sie Untergebene befehligen, indem Sie die ihnen zugewiesene Funktionstaste drücken.

Darüber hinaus können Sie Ihren Untergebenen mit dem Befehlscursor folgende Befehle erteilen (wenn der Cursor nicht auf Ihr eigenes Teammitglied zeigt):

- Klicken Sie auf eine beliebige Position, um Ihre Einheiten dorthin zu schicken.
- Klicken Sie auf ein Ziel, um dieses zu attackieren.
- Klicken Sie auf ein Fahrzeug, um einzusteigen.
- Halten Sie Alt links gedrückt und klicken Sie, um in eine bestimmte Richtung oder auf ein Fahrzeug, eine Einheit oder ein Objekt zu schauen.
- Halten Sie Strg gedrückt und klicken Sie auf einen beliebigen Punkt, um das Feuer zu halten.

Wenn Sie Ihren Untergebenen mehrere Befehle erteilen möchten, halten Sie Strg gedrückt, bevor Sie den Befehl erteilen. Die Einheit bleibt ausgewählt und wartet auf weitere Befehle.

Lassen Sie die Leertaste los (oder drücken Sie sie im permanenten Schnellbefehl-Modus erneut), wird die Auswahl aller Einheiten aufgehoben und Sie kehren in den normalen Modus zurück

Komplexe Befehle

Über die Zifferntasten können Sie verschiedene Befehle abrufen. Diese Möglichkeit steht auch im Schnellbefehl-Modus zur Verfügung.

Komplexere Befehle sind ebenfalls möglich. Gelegentlich stehen auch für einzelne oder untergeordnete Einheiten mehrere Kommunikationsoptionen zur Verfügung. Um das Menü für komplexe Befehle aufzurufen, drücken Sie einfach Backspace, um das Hauptverzeichnis zu öffnen.

Dies ist auch im Schnellbefehl-Modus möglich. Alternativ können Sie direkt eine Zifferntaste auf Ihrer Tastatur drücken, um ein bestimmtes Befehlsmenü zu öffnen:

- 1 Bewegen
- 2 Zielen
- 3 Angreifen
- 4 Aufsteigen
- 5 Status
- 6 Aktion
- 7 Kampfmodus
- 8 Formation
- 9 Team
- 0 Antworten
- Backspace

Innerhalb des Menüs können Sie Tastenkürzel verwenden (Zahlen für Befehle und Funktionstasten für Einheiten). Alternativ können Sie mit dem Mausrad eine Auswahl treffen und diese mit der linken Maustaste bestätigen. Mit der rechten Maustaste gehen Sie zurück zur vorherigen Ebene. Drücken Sie eine Zifferntaste (in der Zahlenreihe, nicht im Ziffernblock), um einen Befehl direkt zu erteilen oder ein Untermenü direkt zu öffnen.

Um komplexere Befehle zu erteilen, können Sie Ziffernfolgen eingeben. Beispiel: Haben Sie eine untergeordnete Einheit 2, geben Sie dieser mit F2 1 1 den Befehl "In Formation zurückkehren".

Teams

Es gibt 5 verschiedenfarbige Gruppen, denen Sie Ihre Einheiten zur schnelleren Auswahl zuweisen können

In einigen Missionen sind die Einheiten bereits verschiedenen Teams zugewiesen. Als Kommandeur können Sie Ihre Einheiten aber auch während des Spiels zuordnen.

- Wählen Sie die Einheiten aus, die ein Team bilden sollen und wählen Sie im Befehlsmenü "Zuordnen" (9). Weisen Sie die Einheiten anschließend der gewünschten Teamfarbe zu. Nicht zugeordnete Einheiten werden im weißen Team zusammengefasst.

Auswahl (bzw. Abwahl) des gesamten Teams:

- Halten Sie Shift gedrückt und klicken Sie mit dem Befehlscursor auf ein beliebiges Mitglied des Teams.
- Halten Sie Shift gedrückt und drücken Sie die Funktionstaste eines beliebigen Teammitglieds.

Taktische Sicht

Drücken Sie "Ziffernblock .", um zwischen der normalen und der taktischen Sicht umzuschalten. In Letzterer sehen Sie Ihre Umgebung von oben und können Ihre Truppen mit den Befehlstechniken der Normalansicht befehligen. In der taktischen Sicht können Sie den Zoomfaktor der Kamera verändern, um einen besseren Überblick über Ihre Umgebung zu bekommen.
Dies ermöglicht Ihnen wiederum eine strategischere Befehligung Ihrer Truppen in Echtzeit.

Hinweis: Aktivieren Sie im Einstellungsfenster für den Schwierigkeitsgrad die Beobachterperspektive, da Sie die taktische Sicht andernfalls nicht aktivieren können.

Unterhaltungen

Sie können sich mit verschiedenen Charakteren im Spiel unterhalten, sowohl mit Soldaten als auch mit Zivilisten. Können Sie mit einem Charakter sprechen, erscheint das Sprechen-Symbol, wenn Sie mit dem Cursor auf den Charakter zeigen. Wenn Sie dem Charakter nicht drohen möchten, sollten Sie vorher Ihre Waffe senken. Drücken Sie dazu zweimal die linke Strg-Taste. Beginnen Sie über das Aktionen-Menü eine Unterhaltung. Gelegentlich werden Unterhaltungen auch automatisch von Ihrem Gegenüber eingeleitet.

Während einer Unterhaltung stehen Ihnen unter Umständen verschiedene Antwortmöglichkeiten zur Verfügung. Diese werden in einem Kommunikationsmenü angezeigt. Wählen Sie Ihre Antwort über die entsprechende Zifferntaste oder markieren Sie sie mit dem Mausrad und bestätigen Sie mit der linken Maustaste.

Unterstützungseinheiten

Es gibt vier Arten von Unterstützungseinheiten:

Medizinische Unterstützung

Sind Sie verletzt, können Sie Ihre Kameraden mit der Befehlsmenü-Option "Status" > "Verwundet" darüber in Kenntnis setzen. Möchten Sie Ihre Wunden behandeln, nähern Sie sich einem Sanitäter, einen Krankentransport oder einem Feldlazarett und wählen Sie im Aktionen-Menü "Heilen bei". Wenn Sie bewegungsunfähig sind oder keinen Sanitäter finden, fordern Sie mit der Befehlsmenü-Option "Unterstützung anfordern" > "Sanitäter" medizinische Hilfe an. Sind Sie ein normales Mitglied eines Teams, kann auch Ihr Kommandeur einen Sanitäter zu Ihrer Position schicken.

- Weisen Sie als Kommandeur einem Teammitglied einen Sanitäter zu, indem Sie den verletzten Kameraden auswählen und über Funk den Befehl "Aktion – Bei Sanitäter heilen" erteilen.
- Wenn Sie als Kommandeur verletzt werden, wählen Sie den Sanitäter Ihres Trupps aus und befehlen Sie ihm, zu Ihnen zu kommen. Sobald der Sanitäter in Ihrer Nähe ist, steht in Ihrem Aktionen-Menü die Aktion "Heilen" zur Verfügung.

Munitionsnachschub

Ohne geeignete Munition sind auch Hightech-Waffen nutzlos. Denken Sie also immer daran, dass ein ausgedehntes Feuergefecht ihre Munitionsreserven in wenigen Sekunden aufzehren kann. Während Panzer und Helikopter in diesem Fall zu ihrem Stützpunkt zurückkehren, um ihre Munitionsvorräte aufzufrischen, kann eine derartige Situation für Infanterie-Einheiten verheerende Folgen haben. Vermeiden Sie also Pattsituationen und allzu lange Einsätze um jeden Preis! Wenn alle Stricke reißen, können Sie die Waffen und Magazine gefallener Verbündeter oder Gegner benutzen. Stellen Sie sich dazu auf einen Gefallenen und sammeln Sie dessen Waffen und Magazine mithilfe des Aktionen-Menüs ein.

Fahrzeugunterstützung

Aufgrund ihrer Größe und taktischen Bedeutung sind Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld vergleichsweise anfällig. Die Besatzung eines Fahrzeugs muss neben möglichen Schäden auch den Treibstoffverbrauch überwachen, um rechtzeitig tanken zu können. Da sich Fahrzeuge allerdings relativ schnell von der Front zurückziehen können, ist es relativ einfach, sie mit Munition und frischem Treibstoff zu versorgen. Die LKWs, die diese Aufgabe übernehmen, sind für den Erfolg einer Operation von entscheidender Bedeutung. Fahren Sie Ihr Fahrzeug in die Nähe einer Unterstützungseinheit und lassen Sie es reparieren, aufmunitionieren oder betanken.

STRATEGISCHES KOMMANDO

ARMA 2 enthält mehrere komplexe Einzel- und Mehrspielerszenarios, in denen der Spieler mit dem strategischen Aspekten großer militärischer Konflikte konfrontiert wird. Sie kommandieren eine unabhängige Gruppe oder eine ganze Armee. Um auf einem gigantischen Schlachtfeld gegen den Feind zu bestehen, müssen Sie die einzigartigen Fähigkeiten Ihrer Truppen nutzen.

Unterstützung

Als Kommandant haben Sie manchmal die Möglichkeit, Unterstützung verschiedener Art anzufordern, von einem Artilleriebeschuss bis hin zur Deckung durch eine Aufklärungsdrohne. Ist eine solche Unterstützung neu verfügbar, wird dies durch transparente weiße Symbole am rechten Bildschirmrand gekennzeichnet. (Bitte beachten Sie, dass grüne Symbole für die Verfügbarkeit spezieller Gebäude in Ihrem Stützpunkt stehen). Über "Kommunikation" > "Unterstützung anfordern" im Schnellbefehl-Menü können Sie Unterstützung anfordern. Wenn eine Unterstützungsoption markiert ist, können Sie das jeweilige Ziel in der 3D-Welt mit der linken Maustaste auswählen. Drücken Sie die rechte Maustaste, um zum Menü zurückzukehren.

Die folgenden Arten von Unterstützung sind verfügbar:

- Artillerie- und Mörserbeschuss – Das Ziel wird indirekt beschossen. Haubitzen verursachen mehr Schaden als Mörser, die dazu geeignet sind, den Feind in seiner Deckung zu halten oder leichte Ziele und Infanterie auszuschalten. Die Artillerie kann auch lasergelenkte Munition abschießen. Markieren Sie hierzu einen Punkt in der Nähe des Ziel und präzisieren Sie mit Ihrem Lasermarker). Unter Umständen erhalten Sie auch Zugriff auf motorisierte Artilleriefahrzeuge, die an eine bessere Position bewegt werden können.
- Luftunterstützung – Kampfflugzeuge werfen Bomben über den Zielkoordinaten ab. Um eine höhere Präzision zu erreichen, können Sie die Ziele mit Ihrem Lasermarker kennzeichnen.
- Luftaufklärung – Sie können einen Überflug durch eine Flugdrohne anfordern, um die meisten sichtbaren Ziele im Gebiet aufzuspüren. Die zeitliche Verfügbarkeit ist jedoch begrenzt. In einigen Szenarien befindet sich in Ihrer Basis ein Drohnen-Terminal. Von dort aus können Sie die Drohnenkamera aktivieren.
- Transport – Es kann vorkommen, dass Sie aus einer brenzligen Situation extrahiert werden müssen. Ein Helikopter fliegt zur vorgegebenen Landezone und wartet, bis Ihr Team an Bord ist. Aktivieren Sie an Bord Ihre Karte (M) und bestimmen Sie mit der linken Maustaste den Zielort.

• Schneller Transport – Diese Unterstützungsart ist speziell für komplexe Szenarien gedacht, in denen Sie sich gemeinsam mit Ihren Untergebenen von einem strategischen Ort zu einem anderen bringen lassen können. Wenn dieses Feature aktiviert ist, werden die möglichen Zielorte auf der Karte angezeigt.
Wählen Sie mit der linken Maustaste ein Ziel aus.
• Versorgungslieferung – Es kann passieren, dass Sie dringend Versorgungsnachschub benötigen. Fordern Sie diese Unterstützung an und markieren Sie in der Spielwelt oder auf Ihrer Karte mit der linken Maustaste das Abwurfgebiet. Es werden mehrere Munitionskisten per Fallschirm abgeworfen.

Artilleriebeschuss

Mörserbeschuss

Luftunterstützung

Transport

Schneller Transport

Versorgungslieferung

Luftaufklärung (Drohne)

Oberbefehl

Wechseln Sie mit Strg + Leertaste oder der Kontextmenü-Taste zwischen der Truppbefehligung und dem Oberbefehl (falls Sie Letzteren übernehmen dürfen).

In einigen Fällen, beispielsweise wenn Sie in einem komplexen Szenario das Oberkommando übernehmen, können Sie ganze Gruppen auf ähnliche Weise befehligen wie Ihre Untergebenen. Die Auswahl und Befehligung von Gruppen ähnelt der Einheitenverwaltung, die im Abschnitt "Übernehmen Sie das Kommando" beschrieben wurde.

Sie werden bemerken, dass Gruppen durch vereinfachte NATO-Einheitenmarkierungen gekennzeichnet werden, die von der Seite, der Größe und der Art der Gruppe abhängen. Feindliche Gruppen werden ebenfalls auf diese Weise markiert, wenn der Oberbefehl aktiviert ist.

Gruppen können in der 3D-Welt oder auf der Karte gesteuert werden. Ihre Karte bietet Ihnen dabei einige zusätzliche Optionen:

- Erstellen Sie mehrere Wegmarken für eine Gruppe, indem Sie Strg gedrückt halten.
- Verschieben Sie Wegmarken mit der linken Maustaste.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Wegmarke, um das Eigenschaftenmenü der Wegmarke zu öffnen. So können Sie beispielsweise die Formation oder den Kampfmodus der Gruppe ändern.
- Die Option "Interagieren" im Oberbefehl-Menü ist kontextabhängig. Sie können Sie verwenden, um Infanterieeinheiten in Fahrzeuge einsteigen oder aus ihnen aussteigen zu lassen, oder um einen Feind auszuwählen, den die Gruppe angreifen soll.

Denken Sie daran, dass ein einfacher Frontalangriff meist nicht ratsam ist. Um als Kommandant erfolgreich zu sein, beachten Sie die folgenden Grundregeln:

- Versuchen Sie immer, dem Feind in die Flanke zu fallen.
- Lassen Sie Infanterieeinheiten niemals ohne Unterstützung durch Kampffahrzeuge alleine durch offenes Gelände vorrücken.
- In Städten müssen Kampffahrzeuge von der Infanterie beschützt werden.
- Als Angreifer müssen Sie zahlenmäßig mindestens im Verhältnis 3:1 überlegen sein.

* Unterschätzen Sie die Bedeutung einer sorgfältigen Aufklärung nicht. Nutzen Sie Aufklärungsdrohnen, wenn sie Ihnen zur Verfügung stehen.
* Wenn Sie auf heftigen Widerstand stoßen oder in Schwierigkeiten geraten, ist es sicherer, Artillerie- oder Luftunterstützung anzufordern.

Einheitengröße	Symbol
Fireteam (4-5 Mann)	ø
Squad / Crew (8-12 Mann ohne MG)	•
Section / Patrol (8-12 Mann mit MG)	••
Platoon (25-40 Mann)	•••
Company (60-250 Mann)	I
Battalion (300-1.000 Mann)	II
Regiment	III
Brigade	x
Division	xx
Corps	xxx
Army	xxxx
Army Group	xxxxx

	BLUFOR-USMC, lokale Armee	OPFOR-Russland, Rebellen	Neutral-Unabhängig, Guerillas, Zivil
Infanterie			
Mechanisierte Infanterie			
Motorisierte Infanterie			
Panzer			
Artillerie			
Aufklärungseinheit			
Aufklärungsdrohne			
Starrflügler			
Drehflügler			
Mörser			
Lazarett			
Instandsetzung			
Wartung			
Nachschub, Unterstützung			
Unbekannte			
Headquarter			

In komplexen Schlachten verfügbare Features

Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus beruhen die komplexen Schlachten auf dem Kampf um große Landgebiete. Jede Partei hat eine Basis, in der sich der Kommandoposten und die Unterstützungsgebäude befinden. Oberstes Ziel ist es, das gesamte Gelände einzunehmen und die feindlichen Gebäude und Truppen zu vernichten (insbesondere die feindliche Basis).

Eine gut entwickelte Basis ermöglicht Ihnen den Kauf von Waffen und Fahrzeugen und die Rekrutierung von Untergebenen für Ihr Team. Sie können die Basis erweitern sowie Verteidigungsanlagen und verschiedene Spezialgebäude mit einzigartigen Funktionen (Radar, Drohnen-Terminal, Artillerie) errichten – aber das kostet Ressourcen und Geld.

Ressourcen erhalten Sie, indem Sie ein logistisches Netzwerk zwischen den eingenommenen strategischen Plätzen (Dörfer, Städte) errichten und verschiedene militärische Aufgaben erledigen oder feindliche Truppen besiegen. In einigen Szenarien treffen Sie unter Umständen auf Zivilbevölkerung oder örtliche Guerillas.

Oberbefehlshaber

Der Oberbefehlshaber ist der strategische Anführer der gesamten Armee. Er ist verantwortlich für den Bau der Basis, die strategische Planung, die Zusammenstellung von untergebenen Gruppen und die Verwaltung der Ressourcen der Armee. Der spezialisierte Oberbefehlshaber hat folgende Aufgabe:

- Befehligung untergebener Gruppen
- Strategische Verwaltung der Ressourcen
- Bau von Basisgebäuden, einschließlich der Basisverteidigung
- Zuweisung von Aufgaben an KI-geführte Teams
- Verwaltung der spezialisierten Unterstützung

Wahl des Kommandanten

In komplexen Schlachten können Sie mit abstimmen, wer zum Oberbefehlshaber Ihrer Armee gewählt wird. Es kann auch ein KI-Kommandant gewählt werden.

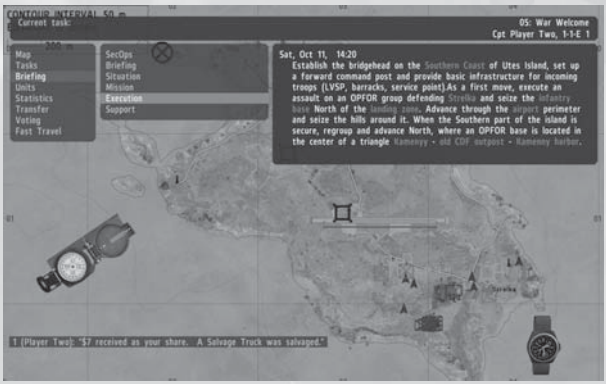
Das Wahlmenü erscheint sofort nach Beginn des Szenarios, Sie können es aber auch jederzeit in Ihrem Tagebuch aufrufen. Wenn ein anderer Spieler die Abstimmung startet, werden Sie vom Hauptquartier per Funk darüber informiert. In diesem Fall können Sie über den Abstimmungsdialog im Tagebuch Ihre Stimme abgeben.

Standorte

Basis
Ihre Basis muss vor dem Feind geschützt werden. Das Basisgebiet ist definiert als ein Radius von 300 Metern um das Haupquartier. Es enthält verschiedene Gebäude, die Ihrer Partei als Quelle für Truppen, Fahrzeuge und spezielle Kampfausrüstung dienen. Außerdem ist es Ihr Haupt-Respawn-Punkt.

Strategische Standorte
Sie kämpfen um Gelände, das durch strategische Standorte (hauptsächlich Dörfer und Städte) vertreten wird. In der Stadtmitte gibt es ein zentrales Gebäude, am Stadtrand verschiedene Verteidigungspositionen. Sie nehmen Sie ein, indem Sie sie betreten oder sich in ihre unmittelbare Nähe begeben. Ein Balken zeigt dabei Ihren Fortschritt an.

Durch eingenommenes Gelände erhalten Sie Vorräte und Geld. Jeder Ort hat einen Vorratswert, der sich durch den Ausbau des logistischen Netzwerks erhöht. Die Vorrats-LKWs Ihrer Partei verkehren zwischen den Städten und der Basis, um Vorräte zu generieren.


Current task:
05: War Welcome
Cpt Player Two, 1-1-E 1
Map
Tasks
Briefing
Units
Statistics
Transfer
Voting
Fast Travel
SecOps
Briefing
Situation
Mission
Execution
Support
Sat, Oct 11, 14:20
Establish the bridgehead on the Southern Coast of Utes Island, set up a forward command post and provide basic infrastructure for incoming troops (LVSP, barracks, service point).As a first move, execute an assault on an OPFOR group defending Streka and seize the infantry base North of the landing zone. Advance through the outpost perimeter and seize the hills around it. When the Southern part of the island is secure, regroup and advance North, where an OPFOR base is located in the center of a triangle Kamenyy - old CDF outpost - Kamenny harbor.
1 (Player Two): "$7 received as your share. A Salvage Truck was salvaged."

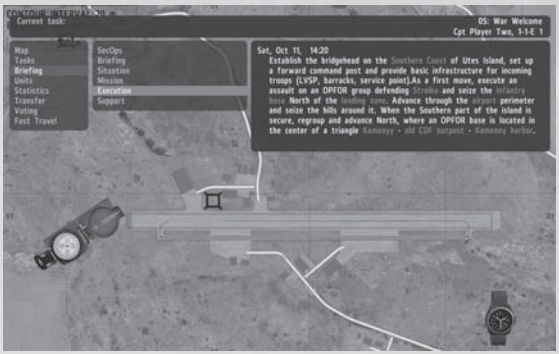
Der Oberbefehlshaber kann bestimmen, ob eine Stadt sich auf die Verteidigung oder die Logistik konzentriert. Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste auf das Stadtsymbol auf der Karte oder öffnen Sie in der Nähe des zentralen Depots das Aktionen-Menü. Bei einer hohen Verteidigungsrate werden Vorräte in die Verteidigungsgarnison investiert, die in dem Gebiet patrouilliert. Bei einer hohen Logistikrate werden mehr Vorräte generiert und die Geschwindigkeit der Schnellreise wird erhöht.

Verteidigungsanlagen

Das Gebiet um die strategischen Standorte wird von mehreren befestigten Bunkern verteidigt. Diese Bunker können unabhängig von der Stadt selbst eingenommen werden, wodurch sich die für die Eroberung der Stadt benötigte Zeit verkürzt. Alle Teamkommandanten können an diesen Bunkern Waffen kaufen sowie statische Waffen und Verteidigungsanlagen errichten. Auch ein Feldlazarett ist hier erhältlich. Wenn die Stadt erobert wurde, werden alle Bunker in der Umgebung von der Partei eingenommen, die auch das Stadtzentrum erobert hat.

Flugfelder

Flugfelder mit speziellen Hangars sind auf Ihrer Karte eingezeichnet. Der Hangar bietet Ihnen Zugriff auf Kampfflugzeuge. Flugfelder können nicht eingenommen werden, Sie dienen nur als Landeplatz für Starrflügler, die Ihnen zur Verfügung gestellt werden.


Current task:
05: War Welcome
Cpt Player Two, 1-1-E 1
Map
Tasks
Briefing
Units
Statistics
Transfer
Voting
Fast Travel
SecOps
Briefing
Situation
Mission
Execution
Support
Sat, Oct 11, 14:20
Establish the bridgehead on the Southern Coast of Utes island, set up a forward command post and provide basic infrastructure for incoming troops (LVSP, barracks, service point).As a first move, execute an assault on an OPFOR group defending Strobe and seize the infantry base North of the landing zone. Advance through the airport perimeter and seize the hills around it. When the Southern part of the island is secure, regroup and advance North, where an OPFOR base is located in the center of a triangle Kamenyy - old CDF outpost - Kamenny harbor.

Spezielle Gebäude

Baumenü

In Ihrer Basis oder in der Nähe von Verteidigungsgebäuden können Sie über das Aktionen-Menü das Baumenü aufrufen. Dieses Menü wird hauptsächlich in komplexen Szenarien benötigt und erlaubt den Oberbefehlshabern die Erweiterung ihrer Basis. Einige Gebäude können nur in der Basis oder vom Oberbefehlshaber errichtet werden, aber statische Waffe, Verteidigungsanlagen und einfache Gebäude stehen auch Teamkommandanten zur Verfügung. In komplexen Szenarien verbraucht das Bauen Ressourcen. Einige Gebäude, zum Beispiel Radarstationen, benötigen außerdem auch für den regelmäßigen Betrieb Ressourcen. Diese Gebäude können aber über das Aktionen-Menü abgeschaltet werden.

Mit der Maus können Sie sich umsehen. Mit den Bewegungstasten kontrollieren Sie die Kamera. Halten Sie die Shifttaste gedrückt, um die Kamerageschwindigkeit zu verringeren. Wenn Sie im Menü ein Gebäude auswählen, erscheint ein Vorschaumodell. Wenn das Modell grün ist, können Sie das Gebäude mit der linken Maustaste errichten. Ist das Modell rot, liegt der Bauplatz auf einem zu steilen Hang, berührt bereits bestehende Gebäude oder liegt außerhalb des Basisgebiets.

Sie können das Modell drehen, indem Sie Strg gedrückt halten und es zur Seite ziehen. Halten Sie Strg + Shift gedrückt, um es in 45⁰-Schritten zu drehen.
Um ein beschädigtes Gebäude zu reparieren, bewegen Sie den Bau-Cursor darüber und drücken Sie Einfg. Um das Gebäude abzureißen, drücken Sie Entf. Ein Teil der Baumaterialien steht anschließend zur Wiederverwendung zur Verfügung.

Gebäude

- Mobiles Hauptquartier – Das Hauptquartier ist das wichtigste Gebäude und ermöglich die Kommunikation mit Ihren Teams und den Bau anderer Gebäude. Beim Errichten des Hauptquartiers wird ein Basisgebiet begründet. Wird das Hauptquartier zerstört, ist der Einsatz meistens verloren.

- Kaserne – In diesem Gebäude können Sie Ihre Soldaten mit verschiedenen Waffen versorgen und neue Soldaten rekrutieren. In komplexen Szenarien wird es auch von den übrigen Teamkommandanten verwendet. Kann nur innerhalb der Basis errichtet werden.

- Unterstützungspunkt für leichte Fahrzeuge – Ermöglicht den Kauf von Transportfahrzeugen, LKWs und leichten Kampffahrzeugen. Kann nur innerhalb der Basis errichtet werden.

- Unterstützungspunkt für schwere Fahrzeuge – Bietet Zugriff auf gepanzerte Truppentransporter, Kampffahrzeuge und Panzer. Kann nur innerhalb der Basis errichtet werden.

- Helipad – Ermöglicht den Kauf von Transport- und Kampfhubschraubern. Kann nur innerhalb der Basis errichtet werden.

- Hangar – Dieses Gebäude steht nur an Flughäfen in komplexen Szenarien zur Verfügung. Es ermöglicht Ihnen, Flugzeuge für Angriffe auf Bodenziele zu kaufen.

- Erste Hilfe – Ermöglicht die Behandlung von verwundeten Soldaten, um sie wieder voll kampffähig zu machen. Kann auch außerhalb der Basis errichtet werden.

- Fahrzeugwartungs-Position – Kann Fahrzeuge unbegrenzt reparieren, aufmunitionieren und betanken. Kann auch außerhalb der Basis errichtet werden.

- Luftabwehr-Radar – Dieses Gebäude spürt in einem auf der Karte eingezeichneten Radius Luftziele auf. Kann nur innerhalb der Basis errichtet werden.

- Artillerie-Radar – Dieses Gebäude hilft Ihnen, die feindliche Artillerie aufzuspüren. Kann nur innerhalb der Basis errichtet werden.

- Drohnen-Terminal – Bietet Ihnen Zugriff auf Luftaufklärungsdrohnen.

- Artillerie und Mörser – Diese Gebäude bieten indirekte Feuerunterstützung. Sie können zwar auch außerhalb der Basis errichtet werden, sind jedoch nur beschränkt verfügbar.

- Statische Waffen – Sie können innerhalb des Basisgebiets die unterschiedlichsten statischen Maschinengewehre, Granatenwerfer und Raketenwerfer installieren.

- Befestigungen – Sie können Sandbarrieren, Sandsackreihen, Hindernisse oder Barrikaden errichten, die auf offenem Gelände zusätzliche Deckung und Schutz vor indirektem Feuer bieten.

Anzeige funktioneller Gebäude
Wenn Sie sich an einer Stelle befinden, an der Sie die Vorteile von speziellen Gebäuden nutzen können, wird dies durch halb durchsichtige grüne Symbole auf der rechten Bildschirmseite angezeigt, ähnlich wie bei verfügbaren Unterstützungsarten.

Teams ausrüsten und verwalten

Ausrüstung kaufen
Sie können in jedem Szenario unterschiedliche Waffen kaufen, die vom Quartiermeister ausgewählt werden. Sie können Waffen sowohl in der Kaserne kaufen (meistens in Ihrer Basis) als auch in den Verteidigungsanlagen der strategischen Standorte, die Ihre Partei erobert hat. Wenn das Kaufen von Waffen möglich ist, werden im modifizierten Ausrüstung-Dialog Ihr verfügbares Geld und die Kosten der verfügbaren Waffen angezeigt. Sie können sich auch mit spezialisierten Bewaffnungen ausrüsten (z.B. Maschinengewehrschütze, Scharfschütze, Panzerabwehrspezialist).

Rekrutierung von Einheiten und Fahrzeugen
In Ihrer Basis können Sie neue Einheiten kaufen und neue Soldaten für Ihr Team rekrutieren. Dafür benötigen Sie die entsprechenden Gebäude. Kasernen ermöglicht Ihnen die Rekrutierung von Soldaten, Fahrzeugunterstützungspunkte den Kauf von Kampf- und Panzerfahrzeugen. Auf dem Helipad können Sie Helikopter kaufen. Kampfflugzeuge können nur auf Flugfelder gekauft werden. Wenn Sie weit entfernt von Ihrer Basis ohne Transportmöglichkeit gestrandet sind, können Sie in den zentralen Gebäuden von eingenommenen Standorten Motorräder und unbewaffnete Fahrzeuge kaufen. In der Basis können Fahrzeuge leer, mit voller Besatzung oder mit unbesetzter Kommandantenposition gekauft werden, falls Sie das Fahrzeug selbst nutzen möchten.

Transferieren von Ressourcen und Einheiten
Über den Dialog in Ihrem Tagebuch können Sie Ressourcen und Einheiten auf andere Teamkommandanten transferieren. Bitte beachten Sie, dass transferierte Einheiten Ihre Position nicht automatisch ändern. Der neue Vorgesetzte muss Ihnen erst einen entsprechenden Befehl erteilen.

Oft kann ein Erfolg eines verbündeten Kommandanten in einem anderen Bereich des Einsatzgebietes wichtiger für den Sieg Ihrer Seite sein als Ihre eigene Leistung.

Heilen und Reparieren
In komplexen Szenarien gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie Sie sich und Ihre Teammitglieder heilen können:
- Bei den Verteidigungsanlagen von Städten stehen Feldlazarette. Bitte beachten Sie, dass diese Lazarette zerstört werden können und nicht wieder aufgebaut werden.
- Sie sollten entweder einen Sanitäter in Ihrem Team haben oder sogar einen Krankenwagen kaufen.
- Medizinische Behandlung ist kostenlos.

Wenn Ihr Fahrzeug beschädigt wird oder Ihnen der Treibstoff oder die Munition ausgeht:
- Nutzen Sie die Fahrzeugwartungs-Position Ihrer Basis. Verwenden Sie die Aktionen-Menü-Befehle "Neu bewaffnen", "Reparieren" und "Auftanken".
- Sie können auch die zentralen Gebäude in eingenommenen Städten und Dörfern nutzen.
- Wenn Sie ein größeres Panzermanöver planen, können Sie beim Unterstützungspunkt für leichte Fahrzeuge auch Unterstützungs- und Munitions-LKWs kaufen und an einem geeigneten Punkt hinter der Front bereithalten.

Aufgaben
- Missionszuweisung im Krieg
- Missionsarten, erfolgreicher Abschluss
- Auswahl einer Mission
- Anfordern einer Mission

Schnellreise

Dieses Feature ermöglicht es Ihnen, einfach und schnell in die Mitte des Geschehens zu reisen. Wenn Sie die Funktion aktiviert haben, erscheint eine 2D-Karten mit verfügbaren Standorten. Wählen Sie den gewünschten Zielort mit der linken Maustaste. Sie können nur in benachbarte Städte reisen. Mit Hilfe der Schnellreise können Sie auch Ihre Teammitglieder und Fahrzeuge transportieren. Die Kosten für die Reise hängen von der Größe Ihres Teams ab.

Respawn

In Szenarien, in denen Sie um strategische Standorte kämpfen, können Sie einen Respawn-Punkt in von Ihnen gehaltenem Gebiet auswählen. Sie können den Punk in Städten und Dörfern unter Ihrer Kontrolle oder in Ihrer Basis wählen. Wenn die Karte erscheint, müssen Sie vor Ablauf des Countdowns eine Auswahl treffen. Andernfalls wird automatisch Ihre Basis als Respawn-Punkt ausgewählt.

Teamanfragen

Sie können andere Teamkommandanten über das Kommunikationsmenü kontaktieren oder mit ihnen sprechen. Sie können Hilfe bei Ihrer aktuellen Mission anfordern oder bitten, sich dem anderen Team anschließen zu dürfen. Andere Spieler können Ihre Anfragen ablehnen. Wenn Sie sich einem anderen Kommandanten untergeordnet haben, können Sie erneut mit ihm sprechen und das Team wieder verlassen. Die KI gestattet Ihnen immer, sich ihr anzuschließen.

Endstatistiken

In der Nachbesprechung von komplexen Schlachten erhalten Sie einen Überblick über die Statistiken des Szenarios:

- Name der siegreichen Partei
- Erfüllte Siegbedingung
- Statistiken:
- Einheiten / Fahrzeuge / Gebäude – gekauft / errichtet / verloren.
- Gehaltene Städte – Endstatus, erreichtes Maximum, Anzahl der Verluste / Eroberungen.
- Meiste Punkte – die Einheit mit den meisten Punkten.

Während des Spiels können Sie über das Tagebuch die aktuellen Statistiken für Ihre Partei abrufen.

COMMUNITY

http://community.bistudio.com – Die Community-Wiki bietet unzählige Informationen und Tipps für alle Bereiche des Spiels. Darüber hinaus finden Sie hier Informationen und Hilfestellungen zur erweiterten Erstellung von Einsätzen, Addons und Mods mit kostenlos herunterladbaren BI- oder Community-Tools.

http://forums.bistudio.com – In den Foren von Bohemia Interactive finden Sie Informationen zu allen Aspekten des Spiels. Darüber hinaus können Sie hier mit der überaus aktiven und produktiven Modding-Community und mit Clans in Kontakt treten.

FEHLERBEHEBUNG

Spielupdates

Wir empfehlen Ihnen, das Spiel regelmäßig auf die jeweils neueste Version upzudaten.

Spielupdates und Patches enthalten verschiedene Bugfixes und andere Verbesserungen und bieten unter Umständen neue Inhalte für das Spiel. Besuchen Sie http://www.arma2.com, um zu erfahren, ob ein neues Update verfügbar ist. Hinweis: Wenn Sie einen offiziellen BI-Patch installieren, vergewissern Sie sich, dass sich alle Spieldateien im Originalzustand befinden. Wenn Sie die Spieldateien verändert haben, kann der Patch möglicherweise nicht installiert werden.

CREDITS

Developed by Bohemia Interactive

Project Leader:
Marek Španěl

Lead Programmer:
Ondřej Španěl

Core Programmers:
Jiří Martínek
Jakub Šimek
František Novák
Vojtěch Hladík
Radim Halíř
Vladimír Nejedlý

Programmers:
Ondřej Novák
Dan Musil
Zdeněk Pavlík
Jan Mareček
Juraj Krnáč
František Bidlo
Filip Doksanský
Ondřej Miller
Otakar Nieder
Andrej Török
Michal Varnuška
Lukáš Bábíček
Lukáš Gregor
Peter Fehér

Additional Shader Programming:
Milan Dědic

Lead Designer:
Ivan Buchta

Designers:
Vilém Beneš
Jaroslav Kašný
Joris-Jan van 't Land
Mike Melvin
Karel Mořický
Franck Poulain
Josef Zemánek
Josef Vlach

External Designers:
Bart van Paassen
Evan Hanau
Quirin Eberle
Patrick Roza
Andreas Steinhorst
Mark Gill
Kevin Killoran
Morten Gundersen

Scriptwriters:
James Carey
Martin Vaňo
Martin Boček

Environment Designers:
Miroslav Horváth
Enrico Turri
Radim Vítek
Pavel Tomeš
Eike Stamm

External Environment Designers:
Michael Emmerich
Lukas Fuhrer
Jörg Puls

Configuration and Mastering:
Jakub Horyna

Art Producer:
Lukáš Soukenka
David Zapletal

Senior Artists:
Pavel Guglava
Tomáš Pavlis

Mário Kurty
Pavel Drozhzhin
Václav Mazaný

"Linda" Tree System Design:
Jan Hovora

Artists:
Hana Kotrčová
Tomáš Dostál
Štěpán Končelík
Eduardo Simioni
Mariusz A. Zelmanski
Sebastian Müller
Tomáš Holčák
Oldřich Kříž
Tomáš Novák
Zdeněk Opletal
Jaromír Punčochář
Jana Raudenská
Petr Sedláček
Vladimír Soukup
Zdeněk Vespalec
Tomáš Bujňák
Daniel Dvořák
Pavel Houska
Hynek Svatoš
Miloš Zajíc

Character Artists:
Roman "Gašpo" Gašperík
Johannes Wagner
Silvia Krejzková

External Artists:
JMarián Maár
Vlastimil Müller
Ján Lenárd
Martin Polák
Bronislav Prosecký
Leoš Sikora
Jan Látal
Kamil Kopecký
Sasha Pushanka
Carsten Cordes
Přemysl Aubrecht
Jan "Walter" Sluka
Jan Absolin
Marek Uhlíř
Andrey Varlamov
Yuriy Garazha
Evgeny Karpenko
Alan Boyle
Game Armada
Fanatic Games
3D Brigade

Particle Effects - External:
Matthew Hardwick

User Interface Design:
Andrej Boleslavský
Jiří Pospíšil

Motion Capture Lead Engineer:
Štěpán Kment

Animators:
Pavel Očovaj
Petr Rak
Radim Pech
Ondřej Valášek
Martin Valášek

Motion Capture Talents:
Magdaléna Gracerová - Chrzová
Marek Svitek

QA Lead:
Lukáš Haládik
Jan Kunt
Miloslav Cinko

QA:
EC-Interactive (Sharad Chaturvedi)

Lukáš Čanda
Tomáš Pecha
David Novotný

Tomáš Pondělík
Filip Čort
Jan Libich
Petr Chalupský
Petr Krejčík
Filip Čort
Anna Kadlecová
Martin Dlask
Michal Říha
Martin Křížek
Jan Hauer
Bohumil Semerák
Martin Rác
Josef Rác
Jan Hauer
David Wágner
Libor Faltýnek
Ondřej Plechata

Original Music Score and Sound Effects:
Ondřej Matějka

Voice Acting Direction:
Štefan Ďurmek

Voice Actors:
Team Razor Characters:

"'1stSgt Patrick "Eightball" Miles'"
Mamadou Diavando

"'MSgt Matt "Coops" Cooper'"
Diop Cherif

"'SSgt Randy "Icecold" Sykes'"
Ryan James

"'SSgt Brian "Scarlet" O'Hara'"
Michal Pekárek

"'Sgt Chad "Robo" Rodriguez'"
Gunther Doe

Public Relations:
Jan Pražák
Paul R. Statham
Václav Rolník

IT Support:
Jan Hlavatý
Martin Horák

Sales and Support:
Idea Games:
CEO:
Slavomír Pavlíček

Sales Manager:
Jiří Jakubec

Marketing & PR:
Michal Harangozó

Legal and Administration:
Kateřina Skalická
Miluše Pavlíčková
Monika Růžičková

Executive:
Lukáš Veselý

Special Thanks:
Peter Morrison
Mark Dzulko
Karel Kverka
Daniela Feltová
Andrew Gluck and Shack Tactical
Viktor Dobiáš and Kentaur Club Brno - Prague
Czech Air Force base Přerov
Earl Laamanen
Karel Matějka
Eastern Eggs

MORPHICON LIMITED

Managing Director:
Morris Hebecker

Marketing & Communication Manager:
Nicole Straten

PR Management Peter Games:
Gärtner PR

Graphic Design:
workroom
Falk Lochmann

Localization:
toneworx GmbH

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen Morphicon Limited („Morphicon"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer- / Videospiels („Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Morphicon abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm („Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 6/9a ff. UrhG.

(2) Morphicon behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z. B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Morphicon eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt „Defekte Disks" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird., es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderung

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Morphicon trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des

Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingung ist zu beachten.
(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen
(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, Add-on-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam „Spieländerung" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z. B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z. B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und andere Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Morphicon befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.
(2) Mit Zustimmung von Morphicon, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Morphicon und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen
(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z. B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spie, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z. B. über E-Mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.
(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials eine Urheberrechtsverletzung dar, die von Morphicon zivil- oder gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung
(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.
(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung
Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Morphicon übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support
Der von Morphicon gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten
Das der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Morphicon schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit
Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen
(1) Auf sämtliche Recht und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss der UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.
(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Morphicon und dem Kunden ist – soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat – der Geschäftssitz von Morphicon. Morphicon ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.
(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist – und Morphicon ist der Geschäftssitz von Morphicon.

SUPPORT

Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

TELEFON-SUPPORT

Schnelle technische Hilfe bietet Ihnen unsere Technische Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) von 8.00 – 22.00 Uhr zur Verfügung steht.

Wahlen Sie hierfür bitte:
Tel.: 0900 – 1 466 582 (0,69 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) von 8.00 – 24.00 Uhr.

Wählen Sie hierfür bitte:
Tel.: 0900 – 1 463 676 (1,86 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz)

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen. Bevor Sie den Support in Anspruch nehmen, lesen Sie bitte das Handbuch und die Hilfedateien im Spiel (z. B. Readme Files). Bereiten Sie bitte eine ausführliche Datensammlung vor, in der Sie ihr Computersystem und Ihr genaues Problem beschreiben. Das wird es uns ermöglichen, Ihnen schneller und effizienter Hilfe zu leisten.

DEFEKTE DISKS

Bei beschädigten oder stark zerkratzten Spiel-Disks können wir Ihnen helfen!

Gegen eine Aufwandpauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus. Dies geschieht folgendermaßen:

• Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift, E-Mail Adresse und Telefonnummer) an:

MORPHICON Limited
CD-Tausch
Lindwurmstr. 88
80337 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als Einwurfeinschreiben. Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

• Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

• Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	Morphicon Limited
Bank:	Deutsche Bank AG
BLZ:	700 700 24
Konto:	396 11 33 01
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE47700700240396113300
SWIFT-Code: DEUTDEDBMUC

• Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!

- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell als möglich abzuwickeln.

- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch Morphicon Limited. Es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

NOTIZEN

NOTIZEN

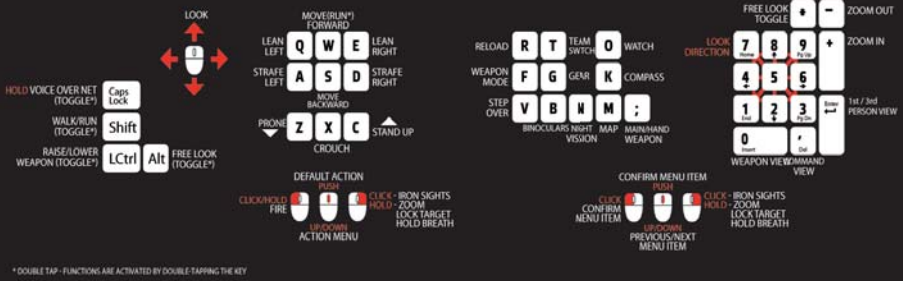
NOTIZEN

NOTIZEN

©2010 Morphicon Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Das Label Peter Games und das dazugehörige Logo sind Warenzeichen von Morphicon Ltd. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Copyright © 2010 Bohemia Interactive. All rights reserved. ARMA 2™ and Bohemia Interactive™ are trademarks of Bohemia Interactive. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. ©1999-2010 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. "Operation Flashpoint" ™ is a trademark of Codemasters. ARMA 2 simluates real-weapons, vehicles and other equipment. The product names, logos, brands and other trademarks depicted or referred to in the games or in its ancillary materials are the property of their respective trademark owners. These trademark owners, and the manufacturers of the weapons, vehicles and other equipment used in the game, are not affiliated with the producer of ARMA 2 and do not endorse or sponsor the game. Trijicon®, ACOG®, and the design of the ACOG® are registered trademarks of Trijicon, Inc. hashlib++, Copyright © 2007 Benjamin Grüdelbach. Vorbis Sound Compression Codec, Copyright © 2001 Xiphophorus. Speex Codec Copyright © 2002 Jean-Marc Valin

TASTATURBELEGUNG

Allg. Infanteriebefehle

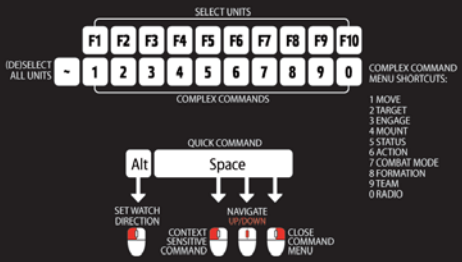


* DOUBLE TAP - FUNCTIONS ARE ACTIVATED BY DOUBLE-TAPPING THE KEY

Steuerung Bodenfahrzeuge

Steuerung Luftfahrzeuge

Befehlserteilung



CD-Key: